ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 76 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

GameNet νέα εποχή στα on-line games

PCmaster Programmers' Club 1ος ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ



THE PANDORA DIRECTIVE



FORMULA ONE GRAND PRIX 2



I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

QUAKE

AFTERLIFE

ATF

PRAY FOR DEATH

LEMMINGS PAINTBALL

URBAN RUNNER

ΑΦΙΕΡΩΜΑ: VIDEOCONFERENCING ΣΤΟ INTERNET

METPON GAMES & EDUCATION

ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15
546 21 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 264.608 - FAX: 281.292



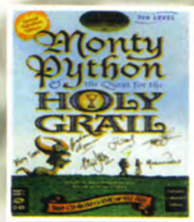
AZRAEL'S TEAR
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 15.500 δρχ.



AFTERLIFE
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 16.000 δρχ.



GRAND PRIX MANAGER
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 17.000 δρχ.



MONTY PYTHON'S QUEST FOR THE HOLLY GRAIL
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 15.000 δρχ.



MACHIAVELLI THE PRINCE
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 9.000 δρχ.



DARKSEED 2
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 15.000 δρχ.



THE PANDORA'S DIRECTIVE
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 19.000 δρχ.



CLOSE COMBAT
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 16.000 δρχ.



FULL THROTTLE
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 13.000 δρχ.



I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 13.000 δρχ.



Z
(PC CD ROM)
ΤΙΜΗ: 15.000 δρχ.



BATTLEGROUND4 SHILOH
(PC CD ROM)
ΤΙΜΗ: 15.000 δρχ.

QUAKE 12.500
RIPPER 15.000
WARCRAFT 2 14.000

COMMAND & CONQUER 11.000
SHADOAN 14.000

CHESSMASTER 5000 15.000
GRANDPRIX 2 10.900

CIVILIZATION 2 10.000
SETTLERS 2 15.000

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

Με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα & την Κύπρο
Στις τιμές περιλαμβάνεται ο ΦΠΑ 18%.

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: .... ΠΟΛΗ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ.: .... ΤΗΛ.: ....

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ
1.			3		
2.			4		

EDITORIAL

Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας είναι το μεγαλύτερο -από άποψης σελίδων- PC Master που έχει κυκλοφορήσει ποτέ! Και μη βιαστείτε να μου πείτε "ουκ εν τω πολλώ το ευ" και άλλα τέτοια έξυπνα, διότι θα με αναγκάσετε να σας μαρτυρήσω τα πολλά και σημαντικά θέματα που καλύπτονται μέσα από τις στήλες του περιοδικού. Και να ήταν μόνο το περιοδικό... Το συνοδευτικό CD θα το δείτε και δεν θα το γνωρίζετε! Πιο εύχρηστο, σύγχρονο και φιλικό interface, video-σκοπημένα ρεπορτάζ από την ελληνική και, σε λίγο, την ξένη αγορά Πληροφορικής, συνεντεύξεις, demos και shareware. Μιλάμε για την ανατολή μιας νέας εποχής για το PC Master!

Το GameNet, μία λέξη που θα ακούτε πολύ συχνά από εδώ και πέρα, αποτελεί μία πρωτοποριακή κίνηση του PC Master, η οποία υλοποιείται με τη συνεργασία του περιοδικού μας με την CompuLink. Μετά το GameNet, τα αγαπημένα σας παιχνίδια, όπως το Warcraft II, το Duke Nukem 3D και άλλα, ποτέ πια δεν θα είναι τα ίδια. Ο αντίπαλός σας δεν θα είναι πλέον ο προβλέψιμος υπολογιστής, αλλά κάποιοι άλλοι gamers, με σάρκα και οστά, οι οποίοι μπορεί να βρίσκονται διασκορπισμένοι σε διάφορες πόλεις της Ελλάδας. Διαγωνισμοί με πλούσια δώρα βρίσκονται ήδη υπ' ατμόν!

Το PC Master "κατεβαίνει" και στην "καρδιά" της αγοράς. Κάθε μήνα, οι συντάκτες του περιοδικού βολτάρουν με video-camera στη Στουρνάρη και, ενίοτε, στα περιφερειακά μαγαζιά, ζητώντας τη γνώμη σας. Μπορεί να δείτε και να ακούσετε τον εαυτό σας στα videos που περιλαμβάνονται στο CD του περιοδικού!

Επιπλέον, από αυτό το τεύχος εγκαινιάζεται ένας μεγάλος διαγωνισμός προγραμματισμού, ο οποίος θα διαρκέσει μέχρι το Νοέμβρη. Εκτός από τα δώρα που περιμένουν το νικητή, αυτός θα χαίρει της εκτίμησης όλου του συντακτικού team του PC Master...

Αυτές είναι λίγες μόνο από τις καινοτομίες του νέου PC Master. Τις υπόλοιπες είμαι σίγουρος ότι θα χαρείτε να ανακαλύψετε μόνοι σας...

Γιάννης Πατρίκος

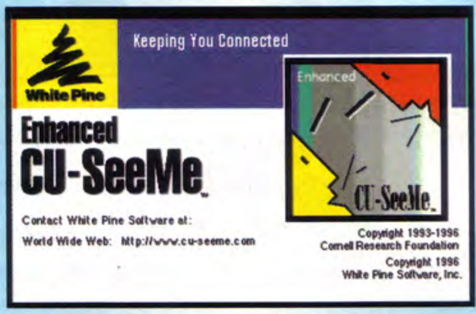
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1996

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

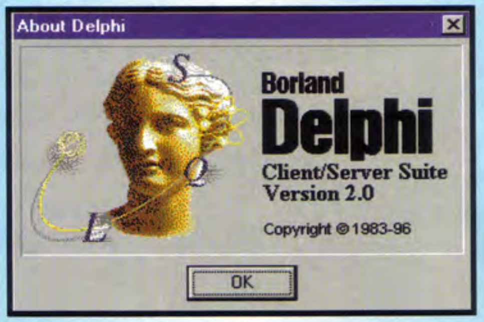
ΑΦΙΕΡΩΜΑ



HARDWARE TEST

ΘΕΜΑ

SOFTWARE REVIEW

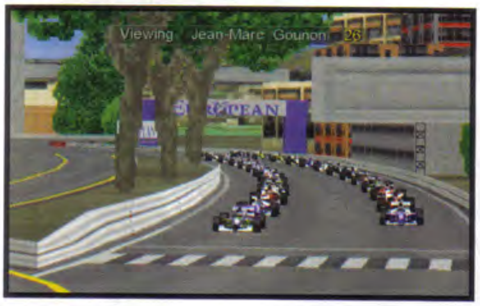


ΘΕΜΑ



GAMES

SPECIAL REVIEW



GAME REVIEWS



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.,
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος,
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Ιορδάνης Ασλανίδης,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη,
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μιχάλης Τσελίκογλου
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Ευάγγελος Κράτσας, Γιώργος Λυμπερόπουλος, Γιώργος Μαλαταράς, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Χριστακόπουλος,
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη,
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος,
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης,
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη,
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος:
COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ DTP: Βάσω Τσόρλαλη,
DESKTOP PUBLISHING: Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Σιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη,
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη,
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Π. Βεντούρας,
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Δραγούνης & Υιοι Α.Ε.,
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ.,
ΔΙΕΘΗΣ: 28.700 δρχ. -
ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ: 13.200 δρχ.,
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ.,
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ενδιαφέρουσα τεχνολογικά προϊόντα, τα γνωστά μας "gadgets", θα φιλοξενούνται από αυτό το μήνα σε τούτη τη νέα στήλη.

HANDS FREE TELEPHONE

Απελευθερώστε τα χέρια σας...



Αν ανήκετε στην κατηγορία εκείνων που οι τηλεφωνικές συνδιαλέξεις απασχολούν αρκετό από το χρόνο τους, τώρα έχετε την ευκαιρία να μη διακόπτετε την εργασία σας, αν βέβαια αυτή απαιτεί χρήση των χεριών σας. Με το Hands Free Telephone μπορείτε να μιλάτε συνεχώς στο τηλέφωνο και παράλληλα να εργάζεστε. Τοποθετείται στο φις της τηλεφωνικής γραμμής, διαθέτει αρκετά μακρύ καλώδιο για ευκολία κατά τη μετακίνηση, ο επιλογέας των αριθμών τοποθετείται στη ζώνη ή την τσέπη και - το κυριότερο - παρέχει ακουστικό για όποιο αυτί θέλετε καθώς και μικρόφωνο.

Διάθεση: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, Αθήνα, τηλ.: 3844001

Τιμή: 8.000 δρχ.



IXUS IX240

Αλλη μία έκπληξη από την CANON

Η γνωστή ποιότητα των φωτογραφικών μηχανών CANON επιβεβαιώνεται και με τη νέα CANON IXUS IX240. Το μικρό της μέγεθος - δεν είναι μεγαλύτερη από μία τράπουλα - είναι αντιστρόφως ανάλογο των δυνατοτήτων της. Λειτουργεί με κασέτα φιλμ IX 240 και επιτρέπει την εμφάνιση φωτογραφιών χωρίς απαραιτήτως να έχει τελειώσει το φιλμ και κατόπιν τη συνέχιση της λήψης στάσεων στο ίδιο φιλμ. Επίσης, έχουμε τη δυνατότητα να πάρουμε ευρετήριο των φωτογραφιών του φιλμ, να εκτυπώνουμε ημερομηνίες, ώρες και φράσεις στο πίσω μέρος της φωτογραφίας και πολλά άλλα.

Η CANON IX240 παρέχει αναδιπλούμενο φλας με πολλαπλές λειτουργίες όπως αυτόματη συνεχής ενεργοποίηση, μείωση του φαινομένου των κόκκινων ματιών, συγχρονισμός αργής ταχύτητας κ.λπ.

Διάθεση: Πάστρας, Σταδίου 60, Αθήνα, τηλ.: 3240208, fax: 3240753

Τιμή: 96.700 δρχ.

ΣΥΣΚΕΥΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ TRIPP LITE

Για την "κακιά στιγμή"...



Ενα πολύπριζο που προστατεύει τον υπολογιστή και τα δεδομένα από τα καταστροφικά και απρόβλεπτα αποτελέσματα των υπερ-τάσεων και των κορυφών του ρεύματος (power spikes).

Διαθέτει:

- ✔ Μήκος Καλωδίου AC 1,5m
- ✔ Ισχύ ρεύματος 13 Amp (3KW)
- ✔ Ασφάλεια για προστασία από υπερ-τάση
- ✔ Προστασία από ρεύμα έως 10.000 Amp
- ✔ Στάθμη ενέργειας 300 Joule
- ✔ Φίλτρο θορύβου γραμμής
- ✔ Διακόπτη με φωτεινή ένδειξη λειτουργίας

Διάθεση: HARD'n'SOFT

Τιμή: 9.000δρχ. + ΦΠΑ

NOVAG CHESS COMPUTER



Για μανιώδεις σκακιστές...

Το μοντέλο SAPPHIRE της NOVAG CHESS COMPUTER είναι κατάλληλο για όσους λατρεύουν το σκάκι. Εχει διαστάσεις 15,7x8,2x2,1, λειτουργεί με μπαταρίες για συνεχές παιχνίδι 30 ωρών ή με adapter για απεριόριστη χρήση.
Ο χρήστης μπορεί να αγωνιστεί με αντίπαλο τον υπολογιστή και με επίπεδα δυσκολίας που κυμαίνονται από αυτό του αρχάριου μέχρι και του MASTER. Συνολικά υπάρχουν 56 επίπεδα δυσκολίας. Αν θελήσετε να παίξετε με άλλον αντίπαλο, ο υπολογιστής παίζει το ρόλο του διαιτητή. Ο επεξεργαστής του είναι H8 (τεχνολογίας RISC) ταχύτητας 26,6 MHz. Διαθέτει, επίσης, πρόγραμμα εκπαίδευσης σκακιού, λειτουργία προτεινόμενης κίνησης καθώς και ακύρωσης κινήσεων, autoplay και σώσιμο παιχνιδιού.

Διάθεση: ACC Athens Computer Centre, Πατησίων 40, Αθήνα, τηλ.: 3804540

Τιμή: 81.000 δρχ. περίπου .

MAGELLAN GSP 2000

Χαθήκατε; Κατευθείαν στον Μαγγελάνο...



Το νέο προϊόν MAGELLAN GSP 2000 μπορεί να σας βγάλει από τη δύσκολη θέση, "όπου" κι αν είναι αυτή. Χάρη σε αυτό μπορείτε να βρείτε τον προσανατολισμό σας και να επικοινωνήσετε με κάποιον σε περίπτωση που χαθείτε. Πρόκειται για μία απαραίτητη συσκευή για όσους δεν ξέρουν ή για όσους ξεχνούν και θέλουν να πάνε για κυνήγι ή ψάρεμα, να κάνουν χιονοδρομίες, ορειβασία, ιστιοπλοΐα, καγιάκ, επιστημονικές έρευνες ή οτιδήποτε άλλο μέσα στο δάσος, πάνω στο βουνό ή οπουδήποτε αλλού.

Η συσκευή αυτή είναι σε θέση να δείχνει το σημείο που βρίσκεστε την "άτυχη στιγμή" και το σημείο από όπου ξεκινήσατε, ενώ μέσω δορυφόρου θα σας βοηθήσει να επιστρέψετε σώοι και ασφαλείς.

Είναι μικρή, ελαφριά και βολική, με μπαταρίες συνεχούς χρήσης που διαρκούν αρκετές ώρες. Μαζί με τη συσκευή δίνονται η θήκη της, στήριγμα για το ποδήλατο και ο φορτιστής των μπαταριών.

Διάθεση: ΓΕΡΜΑΝΟΣ, Εμ. Μπενάκη 6, Αθήνα, τηλ.: 3253387

Τιμή: 105.600 δρχ. (έξι μηνιαίες δόσεις των 17.600 δρχ.)

PIONEER PDR-05

Ενα διαφορετικό CD-Recorder

Το PDR-05 της PIONEER είναι ένα νέο CD-Recorder βραβευμένο με το βρετανικό βραβείο Hi-Fi του 1996. Εντυπωσιακό στην κατασκευή του, δίνει μία αίσθηση σιγουριάς που οφείλεται στο όνομα της κατασκευάστριας εταιρίας. Μπορούν να αντιγραφούν μουσικά CDs, CDs δεδομένων, ενώ παράλληλα παρέχεται η δυνατότητα εγγραφής από διάφορες πηγές όπως δίσκοι pick-up, κασέτες, MD, DCC κ.ά. Οι εγγραφές, εκτός του ότι είναι αξιόπιστες, γίνονται και με πολύ εύκολο και απλό τρόπο, χάρη στο φιλικό user interface που παρέχεται.

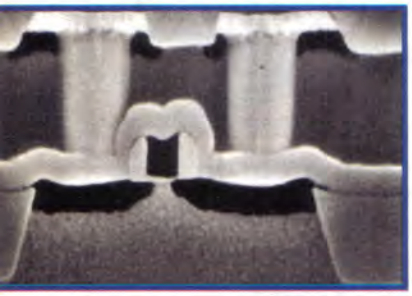


Διάθεση: PIONEER, Χρήστος Αξαρλής, Ακαδημίας 98, Αθήνα, τηλ.: 3815784, fax: 3807978

Τιμή: 486.000 δρχ. (λιανική + ΦΠΑ)

500 MHz και... χωρίς αλεξίπτωτο!

Η Texas Instruments ανακοίνωσε τη νέα τεχνολογία των 0.18



micron, η οποία της επέτρεψε να τοποθετήσει 125 εκατομμύρια transistors σε ένα και μόνο chip και, κατόπιν, να τρέξει το chip αυτό στην απίστευτη ταχύτητα των 500 MHz! Για να γίνει κατανοητό το επίτευγμα της εταιρίας, αξίζει να αναφέρουμε πως 125 εκατομμύρια είναι ο συνολικός αριθμός των transistors που υπάρχουν σήμερα σε ένα high-end PC, συμπεριλαμβάνοντας τη motherboard, την CPU, 16 MB μνήμης, την κάρτα ήχου κ.λπ.
Η νέα τεχνολογία στην κατασκευή των chips αναμένεται να ανοίξει πλέον διάπλατα το δρόμο για ασύρματες επικοινωνίες, απίστευτα γρήγορους Internet servers και ρεαλιστικότερες εφαρμογές γραφικών. Τα πρώτα chips της νέας εποχής πιστεύεται πως θα είναι έτοιμα για κυκλοφορία στην αγορά μέσα στο 1997.

Επιστροφή της IBM στο χώρο των εκτυπωτών

Η IBM ανακοίνωσε την επανεμφάνισή της στην αγορά των εκτυπωτών με μια νέα σειρά από network-ready printers. Πρόκειται για την πρώτη κίνηση της Γαλάζιας Κυρίας στο χώρο από τη δημιουργία του Lexmark division, πέντε χρόνια πριν. Η νέα σειρά περιλαμβάνει έναν έγχρωμο και τρεις μονόχρωμους εκτυπωτές, οι ταχύτητες των οποίων φτάνουν ως τις 24 σελίδες ανά λεπτό (ppm). Οι αναλυτές, πάντως, υποστηρίζουν πως θα χρειαστεί κάτι περισσότερο από το όνομα IBM, ώστε η εταιρία να καταφέρει να διεκδικήσει ένα αξιοσέβαστο ποσοστό της αγοράς, με δεδομένο ότι η Hewlett-Packard ελέγχει αυτήν τη στιγμή, ούτε λίγο ούτε πολύ, το 67% του laser market.
Οι πρώτοι network-ready εκτυπωτές της IBM υποστηρίζουν όλα τα σημαντικά πρωτόκολλα, ανάμεσα στα οποία περιλαμβάνονται τα Ethernet, TCP/IP, Token Ring, IPX, NetBIOS και SNMP. Όλα τα μοντέλα χρησιμοποιούν 600 dpi engines και τεχνολογία TrueRes. Οι τιμές τους ξεκινούν από 1.200 λίρες για τον Network Printer 12, φτάνοντας τις 7.138 λίρες για τον έγχρωμο των 24 ppm. Μάχη κολοσσών, λοιπόν, βρίσκεται σε εξέλιξη και η απάντηση της Hewlett-Packard στη "γαλάζια επίθεση" σίγουρα αναμένεται με ενδιαφέρον.



Η Sony εισβάλλει στην αγορά των PCs

Στη στήλη "Flash στα Νέα" του προηγούμενου τεύχους αναφέραμε πως η Sony είναι πανέτοιμη για μια δυναμική είσοδο στο χώρο των κατασκευαστών PCs. Ιδού τώρα και τα νεότερα: Στις 17 Ιουνίου έγινε η επίσημη ανακοίνωση της σειράς PCV, που περιλαμβάνει προς το παρόν δύο μοντέλα, ένα βασισμένο στον Pentium των 166 MHz και ένα βασισμένο στον ίδιο επεξεργαστή, στα 200 MHz όμως αυτήν τη φορά. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά των PCV μπορούν να χαρακτηριστούν πράγματι ονειρικά: 2.5 GB hard drive, 32MB EDO RAM, 256 K pipeline burst cache, 28.8 Kbps DSVD fax/modem, 3D graphics accelerator, 2 MB video RAM, υποστήριξη για VideoCD και surround sound και, τέλος, δυνατότητα αυτόματου τηλεφωνητή. Το κόστος των νέων PCs θα κυμαίνεται αρχικά ανάμεσα στις 2 και 3 χιλιάδες δολάρια, ενώ θα πρέπει να συνυπολογιστούν περίπου 500 δολάρια επιπλέον για ένα monitor ανάλογο της τεχνολογίας των PCV, με ενσωματωμένο μικρόφωνο και ηχεία.
Αν ο Bill Gates κατάφερε να βάλει από ένα PC σε κάθε γραφείο, η Sony σκοπεύει να βάλει από ένα PCV σε κάθε σπίτι. Άλλωστε, μην ξεχνάτε πως μιλάμε πλέον για έναν προσωπικό υπολογιστή που έχει τη δυνατότητα να παίξει ταινίες, να απαντήσει στο τηλέφωνο, να γίνει ξυπνητήρι, τερματικό του Internet, παιχνιδομηχανή, ενώ τα παιδιά μπορούν να κάνουν σε αυτό την εργασία του σχολείου. Και, βέβαια, όλα αυτά με ήχο και video της ποιότητας που εγγυάται το όνομα Sony. Ε, για εισαγωγικά μοντέλα καλούτσικα μου φαίνονται (μα τι λέω ο άθλιος!)...

Multimedia Park από τη "Γερμανός"

Η γνωστή αλυσίδα καταστημάτων "Γερμανός" επεκτείνει τις δραστηριότητές της και στο χώρο των multimedia. Ετσι, ξεκινά με την επωνυμία "Multirama - Multimedia Park" τη δημιουργία μιας σειράς καταστημάτων σε ολόκληρη την Ελλάδα, με αντικείμενο το home computing, το Internet και βέβαια τα πολυμέσα. Η νέα αλυσίδα ξεκινά από τη Θεσσαλονίκη και σύντομα προβλέπεται να επεκταθεί σε όλες τις μεγάλες πόλεις της Ελλάδας και βέβαια στο κέντρο της αθηναϊκής αγοράς Πληροφορικής, την οδό Στουρνάρη, όπου έχει ήδη βρεθεί ο κατάλληλος χώρος. Στα καταστήματα Multirama θα μπορεί κάποιος να βρει ειδικά

τμήματα για Η/Υ, εκπαιδευτικές και ψυχαγωγικές software εφαρμογές και για τη σύνδεση με τον κυβερνοχώρο, καθώς επίσης κονσόλες παιχνιδιών, gadgets του μέλλοντος, περιοδικά, βιβλία και βέβαια CD-ROMs. Η "Γερμανός" υπόσχεται ακόμα πολλές ευκολίες πληρωμής και άψογη υποστήριξη μετά την πώληση. Multirama, welcome to the club!

FIFA 97

Η EA Sports ανακοίνωσε αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία για το επερχόμενο FIFA 97, που αναμένεται να είναι έτοιμο για κυκλοφορία στα τέλη Νοεμβρίου. Τα γραφικά θα είναι εντυπωσιακά, συνδυασμός πολυγώνων και motion-captured, στο στιλ των Actua Soccer και Adidas Power Soccer. Ολόκληρο το animation μάλιστα έχει κινηματογραφηθεί από κινήσεις πραγματικού ποδοσφαιριστή, και συγκεκριμένα του David Ginola της Newcastle και της Εθνικής Γαλλίας. Θα υπάρχει επίσης speech από επαγγελματίες στις περιγραφές αγώνων καθώς και μια νέα έκδοση της τεχνολογίας Virtual Stadium της EA Sports, που υπόσχεται ακόμα μεγαλύτερη ταχύτητα στους SVGA, polygon-generated παίκτες των ομάδων.



Σημαντικές μεταγραφές στην Entertainment Industry

Δύο σπουδαίες προσωπικότητες της παγκόσμιας βιομηχανίας του game software αποφάσισαν να αφήσουν τις εταιρίες που τους ανέδειξαν, αναζητώντας την τύχη τους σε άλλα μονοπάτια. Ο Sid Meier, δημιουργός τεράστιων επιτυχιών όπως τα Civilization, F-15 Strike Eagle και Railroad Tycoon για λογαριασμό της Microprose, δημιούργησε μια δική του εταιρία ανάπτυξης υπό την επωνυμία Firaxis. Σύμφωνα με πληροφορίες, ο Meier συνεργάζεται -προς το παρόν- με την Microprose για την ολοκλήρωση του Magic: The Gathering, προβλέπεται όμως να αποχωρήσει αμέσως μετά την ολοκλήρωσή του. Μαζί του μάλιστα θα πάρει και άλλα δύο σημαντικά ονόματα της εταιρίας, τους Jeff Briggs και Brian Reynolds.



FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Τρεις νέες σειρές επαγγελματικών Desktop PCs παρουσιάστηκαν πρόσφατα από τη γνωστή μας Compaq, με τις επωνυμίες Compaq Deskpro 2000, 4000 και 6000. Τα Deskpro 2000 ξεκινούν από την τιμή των 26.3000 δρχ. και φτάνουν ως το 1.000.000 δρχ. με χαρακτηριστικά όπως Pentium 100 MHz έως Pentium Pro 200 MHz, 8 – 32MB EDO RAM, 630 MB – 1.62 GB HDD και 8x CD-ROM. Τα Deskpro 4000 περιλαμβάνουν επεξεργαστές Pentium 120 MHz έως Pentium Pro 200 MHz, 16 – 32MB EDO RAM, 1.08 – 2.5 GB HDD, το νέο floppy drive των 120 MB ή 8x CD-ROM, ενσωματωμένη κάρτα δικτύου και πολλά ακόμα σε τιμές από 479.000 έως 1.049.000 δρχ. Τέλος, η "ναυαρχίδα" της σειράς, Compaq Deskpro 6000, διαθέτει επεξεργαστές Pentium 166 MHz έως Pentium Pro 200 MHz, 16 – 32 MB EDO RAM, 1.08 – 4.2 GB HDD, επανεγγράψιμο CD drive ή 8x CD-ROM, ενσωματωμένη κάρτα δικτύου, ήχο, Windows NT κ.λπ. Τα μοντέλα της σειράς κοστίζουν από 804.000 έως 1.410.000 δρχ. Αξίζει να σημειωθεί πως και οι τρεις σειρές διαθέτουν χαρακτηριστικά Intelligent manageability, που καλύπτουν διαχείριση εξοπλισμού, λαθών, ασφάλειας και λογισμικό υποστήριξης.

Διατίθεται πλέον και στην Ελλάδα ο νέος έγχρωμος inkjet εκτυπωτής της EPSON, Stylus Color 500. Διαθέτει την κορυφαία ανάλυση των 720x720 dpi, ενώ υποστηρίζει το νέο ειδικό μελάνι της EPSON που βελτιώνει σημαντικά τη χρωματική απόδοση. Μαζί με τον εκτυπωτή παρέχεται και το CD-ROM Creative Design Pack, στο οποίο περιλαμβάνονται προγράμματα σχεδιαστικά, γραφικών, κατασκευής ευχετηρίων καρτών και clip-art. Ο εκτυπωτής είναι εργονομικός, μικρός σε μέγεθος και συμβατός με την τεχνολογία Plug'n'Play. Περισσότερες πληροφορίες από την Πουλιάδης και Συνεργάτες, στο τηλ.: 9242072.

Ένα νέο διαγνωστικό πρόγραμμα για τα Windows 95 κυκλοφόρησε πρόσφατα από την Connectix επ' ονόματι Agent 95. Σκοπός του είναι να επιλύσει κάθε πιθανό πρόβλημα στη λειτουργία των Windows, ελέγχοντας και δίνοντας στο χρήστη πληροφορίες για τη μνήμη, τους πόρους συστήματος και τις επιδόσεις. Η τιμή του είναι 60 λίρες, ενώ διατίθεται και ως upgrade του RAM Doubler δωρεάν από το http://www.connectix.com.

Η κορυφαία εταιρία στο χώρο των υπολογιστών παλάμης, Psion, προσέφερε 234 εκατομμύρια λίρες για την εξαγορά της ιστορικής Amstrad. Το ενδιαφέρον της Psion δείχνει να επικεντρώνεται στη θυγατρική της Amstrad, Duncall, μια από τις ταχύτερα εξελισσόμενες τηλεφωνικές εταιρίες στην Ευρώπη. Πληροφορίες αναφέρουν πως το όνομα Amstrad μάλλον θα πάψει να υφίσταται μετά την ολοκλήρωση της συμφωνίας, ενώ αβέβαιο κρίνεται και το μέλλον του ίδιου του Alan Sugar, ο οποίος δεν αναμένεται να συμπεριληφθεί μεταξύ των μελών του νέου διοικητικού συμβουλίου. Όλες οι εποχές κάποτε τελειώνουν...

Το δεύτερο μεγάλο όνομα που εγκαταλείπει την εταιρία που τον ανέδειξε είναι ο Chris Roberts της EA/Origin, ο οποίος υπήρξε η κινητήρια δύναμη πίσω από την εξαιρετικά πετυχημένη σειρά των Wing Commander. O Roberts θα συνεχίσει την καριέρα του στη νέα εταιρία Digital Anvil, χωρίς όμως να έχει τη δυνατότητα να διεκδικήσει τα δικαιώματα των Wing Commander.
Και βέβαια η συνέχεια... στις οθόνες μας!

Νέοι Mannesmann Tally laser εκτυπωτές

Δύο νέοι εκτυπωτές laser 8 σελίδων το λεπτό, οι T9108 και T92908, προστέθηκαν στη μεγάλη οικογένεια εκτυπωτών της Mannesmann Tally. O T9108 χρησιμοποιεί την τεχνολογία Windows Printing Systems (WPS) της Microsoft και είναι εφοδιασμένος με προσομοίωση PCL 4.5.
Εκτυπώνει σε αναλύσεις 600x600 dpi (WPS) και 300x300 dpi (PCL 4.5). Διαθέτει μνήμη 1 MB, αναβαθμίσιμη στα 17, τροφοδότη χαρτιού 150 φύλλων, IEEE P1284 ECP παράλληλο interface και optional σειριακό interface για σύνδεση σε κάθε υπολογιστικό περιβάλλον. Είναι μικρός, συμπαγής, είναι Windows 95 plug'n'play και "φιλικός" προς το περιβάλλον.
O T92908 είναι επιπλέον εφοδιασμένος με προσομοίωση PCL5e για πραγματική ανάλυση 600x600 dpi, διαθέτει standard μνήμη 2 MB, αναβαθμίσιμη στα 18 και τροφοδότη χαρτιού 250 φύλλων.
Οι T9108 και T92908 κατασκευάζονται σύμφωνα με τις αυστηρότερες προδιαγραφές ασφαλείας και ποιότητας (ISO 9001, CE Mark FCC) και διατίθενται στην Ελλάδα από την επίσημη αντιπρόσωπο της Mannesmann Tally, UNICOM AEBE, Λ. Συγγρού 255, 171 22 Αθήνα, τηλ.: 9380095 και fax: 9415236.

Η G.D.B. σε νέα γραφεία

Στις 21 Ιουνίου έγιναν τα εγκαίνια των καινούριων γραφείων της General Data Business (G.D.B.) στην οδό Παπαδύμιου 3 & Λεωφ. Αλεξάνδρας. Η αλλαγή των κτιριακών εγκαταστάσεων της G.D.B. κρίθηκε αναγκαία, πρώτον, λόγω της συνεχούς ανάπτυξης που παρουσιάζει η εταιρία και, δεύτερον, λόγω της σημασίας που δίνει η εταιρία στην καλύτερη δυνατή εξυπηρέτηση των πελατών της. Η G.D.B. επικεντρώνει την προσπάθειά της στο χώρο των δικτύων και του UNIX, με έμφαση στους σταθμούς εργασίας της SUN Microsystems τους οποίους προωθεί και υποστηρίζει με επιτυχία. Επίσης, είναι αντιπρόσωπος των κατασκευαστικών οίκων DIGI International, ARTECON, EMULEX και LA Nart.
Για περισσότερες πληροφορίες: General Data Business ΕΠΕ, Παπαδύμιου 3 & Λεωφ. Αλεξάνδρας, τηλ.: 6454045, 6411600, fax: 6421357.

Daytona USA

Αναφερόμενοι στο Daytona USA, δεν πρέπει να ξεχνάμε πως πρόκειται για το racing game που έκανε τη Sega πραγματική κυρίαρχο των arcade rooms, θέτοντας το μέτρο σύγκρισης για κάθε παρεμφερές παιχνίδι. Τα ευχάριστα νέα, λοιπόν, είναι πως η έκδοση για Windows 95 είναι σχεδόν έτοιμη, απαιτώντας όμως το minimum ενός Pentium στα 90 MHz. Υπάρχει όλο το gameplay του αυθεντικού παιχνιδιού καθώς και μεγάλο μέρος του ταχύτατου frame rate που διέθετε. Τέλος, η Sega θα προσθέσει και δυνατότητες network play που σίγουρα θα απογειώσουν ακόμα περισσότερο τον τίτλο.

Alien Trilogy στο PC

Μετά την ιδιαίτερα επιτυχημένη έκδοση για PlayStation, η Acclaim ετοιμάζεται να παρουσιάσει μέσα στο Σεπτέμβριο την Alien Trilogy και για PC. Παίζοντας το ρόλο που είχε στη κινηματογραφική ταινία η Sigourney Weaver, σκοπός σας είναι να επιζήσετε σε 30 επίπεδα γεμάτα από motion-captured aliens, χρησιμοποιώντας αρκετά από τα όπλα που εμφανίστηκαν και στις original ταινίες. Αν και τα bitmap-based γραφικά του δεν φαίνεται να ξεπερνούν αυτά του Quake, που αναμένεται να είναι και ο κύριος ανταγωνιστής του, το σενάριο εγγυάται αρκετές νύχτες περιπέτειας και τρόμου. Εξάλλου το Alien Trilogy ποντάρει πολλά τόσο στην ατμόσφαιρα όσο, βέβαια, και στο όνομά του. Το παιχνίδι θα συμπεριλαμβάνει και multiplayer χαρακτηριστικά, στα οποία η Acclaim έχει δώσει ιδιαίτερη βαρύτητα.



Star Trek: Starfleet Academy

Πώς θα σας φαινόταν ένα διαγαλαξιακό ταξίδι στην καμπίνα πλοήγησης του περιβόητου Enterprise; Αν η ιδέα και μόνο σάς ενθουσιάζει, το όνειρό σας σύντομα θα γίνει πραγματικότητα στο Starfleet Academy, όπου χειρίζεστε έναν Enterprise simulator, με σκοπό να φέρετε σε πέρας συνολικά 27 αποστολές που περιλαμβάνουν μάχες, διπλωματία, αλλά και τρία μέλη από το αυθεντικό καστ του Star Trek, τους Kirk, Sulu και Chekov (William Shatner, George Takei και Walter Koenig αντίστοιχα) που θα είναι οι καθοδηγητές σας στην Ακαδημία. Μέσα στην Ακαδημία θα υπάρχει interaction με άλλους

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Η Microprose συνεχίζει να ετοιμάζει το, εδώ και πολύ καιρό αναμενόμενο, Master of Orion II: Battle for Antares. Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί νέα, SVGA γραφικά, ενώ έχει αυξηθεί η νοημοσύνη των alien races. Βελτιώσεις έχουν γίνει και στο interface, για το οποίο υπήρξαν παράπονα κατά τη διάρκεια του testing ότι μπέρδευε αρκετά τους παίκτες. Όλα δείχνουν πως σε λίγο καιρό θα έχουμε μπροστά μας ένα σίγουρο hit.

Γύρω στον Οκτώβριο περιμένουμε το δεύτερο μέρος του επιτυχημένου wargame/RPG Heroes of Might and Magic, από τη New World Computing. Τα νέα στοιχεία αναφέρονται στο ότι, καταρχήν, ο παίκτης θα μπορεί πλέον να πάρει το ρόλο του καλού ή του κακού, ενώ, ανάλογα με την επιτυχία ή την αποτυχία σε κάθε σενάριο, θα προβάλλονται αντίστοιχες cut scenes που θα προωθούν την πλοκή για το υπόλοιπο μέρος του campaign. Επίσης, θα υπάρχουν δύο επιπρόσθετα classes, ο Wizard και ο Necromancer, περισσότερα spells και ένα νέο επίπεδο στο mage guild. Τέλος, το πεδίο μάχης θα διπλασιαστεί σε μέγεθος, τα γραφικά των χαρακτήρων θα βελτιωθούν και θα αυξηθεί η δυναμικότητά τους, μια και οι σχεδιαστές θεώρησαν μάλλον ελαφριά τα περισσότερα στρατεύματα του πρώτου μέρους.

Τα on-line games αρχίζουν σιγά-σιγά να κατακλύζουν τη διεθνή αγορά. Ήδη ετοιμάζονται για κυκλοφορία τα Ultima Online της Origin και Realm της Sierra, ενώ το δημοφιλέστατο Air Warrior της Kesmai στη νέα έκδοσή του διαθέτει SVGA γραφικά, νέα cockpits και περισσότερες από 100 καινούριες solo αποστολές. Η Kesmai ετοιμάζει επίσης μια on-line version του, γνωστού από το Jaguar, Aliens vs Predator.

Η NovaLogic ανακοίνωσε για το Σεπτέμβριο το F-22 Lightning II, με αρκετά εξελιγμένα χαρακτηριστικά. Ανάμεσα σε άλλα, το παιχνίδι θα παρουσιάσει μια νέα, polygon-based, 3D engine, που θα αυξήσει το object detail και την ποιότητα των landscape graphics. Θα συμπεριλαμβάνεται ακόμα mission editor, ενώ θα υποστηρίζονται πολλά graphic modes μέχρι και SVGA. Τέλος, θα υπάρχει δυνατότητα multiplayer game μέσω δικτύου που θα υποστηρίζει μέχρι και οκτώ παίκτες.

Η Quarterdeck δημιούργησε έναν memory manager, τον Game Runner 3, με σκοπό όχι απλώς να απελευθερώσει όσο το δυνατόν περισσότερη base memory, αλλά να βοηθήσει τα αγαπημένα σας παιχνίδια να τρέξουν γρηγορότερα, κατανέμοντας τη μνήμη με τον καταλληλότερο δυνατό τρόπο. Μαζί με το κυρίως πρόγραμμα συμπεριλαμβάνεται μάλιστα και ένα ειδικό cheat, που σας επιτρέπει να προσθέσετε ζωές, να αυξήσετε την ενέργειά σας και να κερδίσετε χωρίς κόπο διάφορα power-ups με ένα συνδυασμό hot keys. Το Game Runner 3 είναι ήδη διαθέσιμο με κόστος περίπου 35 λίρες.



υποψήφιους και ένα-δύο μυστήρια προς επίλυση, αλλά η πραγματική δράση λαμβάνει χώρα στη γέφυρα του Enterprise, όπου θα οδηγείτε το πλήρωμά σας τόσο σε διπλωματικές αποστολές όσο και σε μάχες ενάντια σε 30 διαφορετικούς τύπους διαστημόπλοιων. Το παιχνίδι αναμένεται να είναι έτοιμο για τη χριστουγεννιάτικη αγορά.

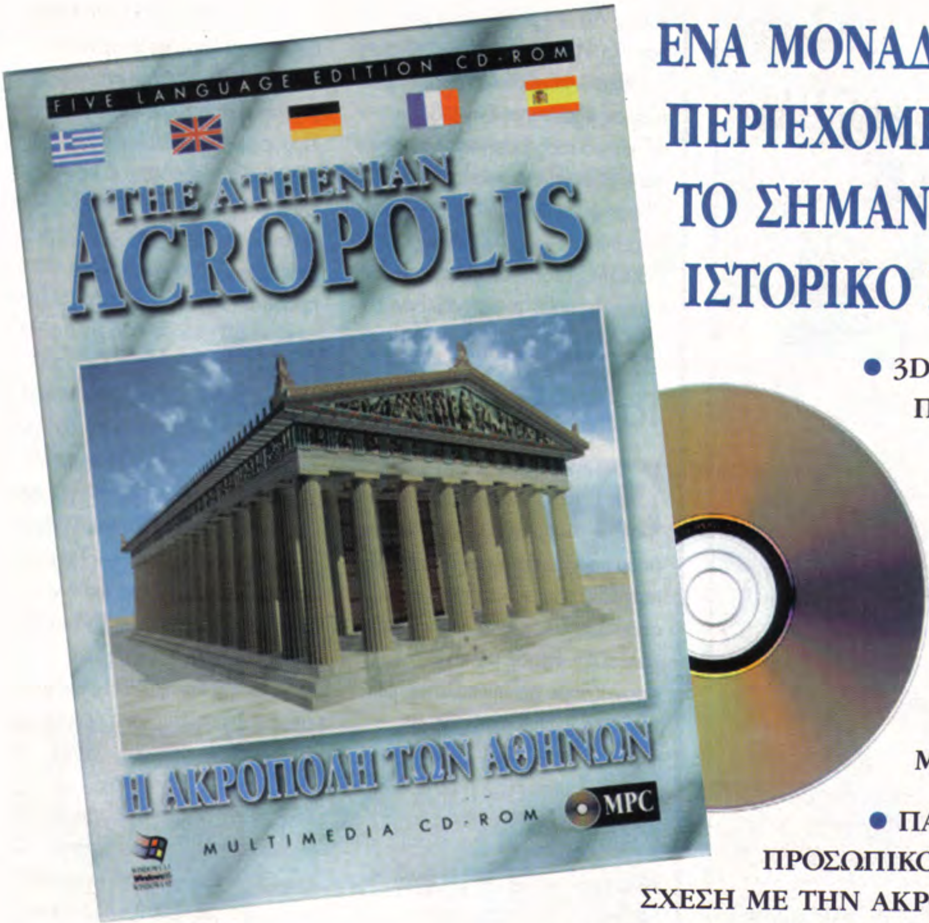
Kick Off 96 αλά ελληνικά

Τους τελευταίους μήνες παρατηρείται το φαινόμενο όλο και περισσότερες ελληνικές εταιρίες που αντιπροσωπεύουν ξένες εταιρίες παιχνιδιών κυκλοφορούν τα παιχνίδια σε σύντομο χρονικό διάστημα και κυρίως με ελληνικό manual. Είναι κάτι που ξεκίνησε η εταιρία Plotline εδώ και τουλάχιστον ενάμιση χρόνο και στη συνέχεια ακολούθησαν και άλλες ελληνικές αντιπροσωπίες. Με την πάροδο του χρόνου μάλιστα είδαμε και πολύ καλύτερη ποιότητα, εφάμιλλη με αυτή των ξένων manuals (Grand Prix 2). Ωστόσο, το μεγάλο άλμα στο χώρο έγινε και πάλι από την Plotline, η οποία με το Kick Off 96 προχωρά ένα βήμα μπροστά. Το παιχνίδι το είχαμε παρουσιάσει στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου, όπου στο αφιέρωμα που είχαμε για το ποδόσφαιρο είχε γίνει η παρουσίασή του ως νέου τίτλου παράλληλα με το Euro '96. Τα σχόλια που είχαμε κάνει τότε βασίζονταν στην έκδοση που είχαμε στα χέρια μας και κυκλοφορούσε στο εξωτερικό. Αυτές τις μέρες όμως το παιχνίδι ήρθε επίσημα στην Ελλάδα μέσω της Plotline. Φαντάζεστε δε την έκπληξή μας όταν διαπιστώσαμε ότι, εκτός από το manual και το οπισθόφυλλο του CD-ROM που ήταν στα ελληνικά, εξελληνισμένα ήταν





Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ



ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ CD-ROM ΓΙΑ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΜΝΗΜΕΙΟ ΜΑΣ

- 3D ANIMATION ΤΟΥ ΠΑΡΘΕΝΩΝΑ
- 3D INTERACTIVE VIRTUAL MUSEUM
- ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 250 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΤΗΣ ΑΚΡΟΠΟΛΗΣ, ΤΩΝ ΜΝΗΜΕΙΩΝ ΤΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΚΘΕΜΑΤΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΤΗΣ
- ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΜΕΓΑΛΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΩΝ ΠΟΥ ΕΙΧΑΝ ΑΜΕΣΗ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΑΚΡΟΠΟΛΗ
- ΑΥΘΕΝΤΙΚΕΣ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΕΚΤΕΛΕΣΕΙΣ

Η ΕΚΔΟΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 5 ΓΛΩΣΣΕΣ:
ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΓΓΛΙΚΗ, ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ, ΓΑΛΛΙΚΗ, ΙΣΠΑΝΙΚΗ







ΕΝΑ ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ (ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ): (01) 3801761

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Αθήνα, τηλ.: (01) 3801761

επίσης όλα τα μενού μέσα στο παιχνίδι. Η Anco σε συνεργασία με την εδώ αντιπροσωπία έφτιαξε μία πλήρως εξελληνισμένη έκδοση ειδικά για τους Ελληνες χρήστες, όπου με μεγάλη ικανοποίηση είδαμε ότι τα Σκόπια αναφέρονται με αυτό το όνομα (ούτε καν F.Y.R.O.M.). Ετσι, η ένσταση που είχαμε ως προς το παιχνίδι δεν υφίσταται πλέον, αν και θα θέλαμε η ίδια διόρθωση να υπάρχει σε όλες τις εκδόσεις του παιχνιδιού (όχι μόνο στην ελληνική έκδοση). Σίγουρα όμως το πρώτο παιχνίδι εταιρίας του εξωτερικού με ελληνικά μέσα και έξω είναι γεγονός και ελπίζουμε να δούμε σύντομα και άλλες τέτοιες προσπάθειες.

Τα games που θα έρθουν

Οπως κάθε χρόνο έτσι και φέτος έγιναν στην Αμερική πολλές εκθέσεις, όπου παρουσιάστηκαν όλα τα νέα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν από τώρα έως και το επόμενο καλοκαίρι. Επειδή πάντα φροντίζουμε για την καλύτερη και ταχύτερη ενημέρωσή σας, θα αναφέρουμε με λίγα σχόλια τα πιο σημαντικά από τα παιχνίδια που θα δούμε στο άμεσο μέλλον.

Age of Empires της Microsoft: Η απάντηση της Microsoft στο Civilization II της Microprose. Ξεκινάτε από τη λίθινη εποχή για να φτάσετε μέχρι το σύγχρονο πολιτισμό.

Command & Conquer: Red Alert της Virgin/Westwood: Το νέο παιχνίδι της σειράς δεν θα είναι ένα ακόμα add-on αλλά εντελώς νέο. Τώρα βρίσκεστε στην περίοδο του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου και σε πιο ρεαλιστικές συνθήκες από τα άλλα παιχνίδια.

Bladerunner της Virgin/Westwood: Μπορεί να έχουν περάσει περισσότερα από 10 χρόνια από την κυκλοφορία της ταινίας, ωστόσο ακόμα αποτελεί πόλο έλξης. Ετσι, στο άμεσο μέλλον θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι για το οποίο η εταιρία έχει πολύ φιλόδοξα σχέδια.

Close Combat της Microsoft: Ενα ακόμα από τα νέα παιχνίδια της Microsoft. Κυκλοφορεί αυτές τις μέρες και θα είναι ένα από τα καλύτερα war strategy της χρονιάς.

Jedi Knight της LucasArts: Η συνέχεια του Dark Forces θα έχει τόσα νέα στοιχεία έτσι ώστε να αποτελεί ισχυρό αντίπαλο του Quake. Θα έχετε επίσης τη δυνατότητα να διαλέξετε ανάμεσα στην καλή και την κακή πλευρά της "δύναμης".

F-22 Lightning II της Novalogic: Η αντεπίθεση της Novalogic θα αρχίσει με έναν εξομοιωτή αεροπλάνου, κάτι που δοκιμάζει για πρώτη φορά. Οπως και στους άλλους τίτλους της (Commanche 3, Armored Fist 2) θα χρησιμοποιεί το νέο engine γραφικών Voxel Space 2.

Master of Orion II της Microprose: Η συνέχεια ενός από τα καλύτερα strategy της εταιρίας. Τώρα με SVGA γραφικά και εκτεταμένο gameplay.

M1A2 Abrams της Interactive Magic: Εξομοιωτής tank από μία εταιρία με πολλά στελέχη πρώην συνεργάτες της Microprose. Αναμένεται να κυκλοφορήσει πολύ σύντομα.

NBA Full Court Press της Microsoft: Η επίθεση συνεχίζεται και στα αθλητικά παιχνίδια. Αν και εδώ έχει να αντιμετωπίσει την κορυφαία Electronic Arts, η Microsoft πιστεύει ότι θα μπορέσει να επιβιώσει. Αλλωστε οι προδιαγραφές του NBA Ffull Court Press είναι καλές.

Privateer: The Darkening της Origin: Μια και ακόμα δεν είναι ξεκάθαρο πότε και εάν θα κυκλοφορήσει το Wing Commander 5, η Origin παρουσιάζει το νέο Privateer, το οποίο πλησιάζει ακόμα περισσότερο τα Wing Commander παιχνίδια. Και εδώ το μεγάλο ατού θα είναι οι ηθοποιοί, επικεφαλής των οποίων θα είναι ο Christopher Walken (Ripper).

Phantasmagoria 2 της Sierra: Αίμα, sex και βία θα είναι και πάλι τα βασικά συστατικά της συνέχειας του Phantasmagoria. Το μόνο που φοβάται η εταιρία είναι ότι ορισμένα καταστήματα θα αρνηθούν να πωλούν το παιχνίδι λόγω του πολύ τρομακτικού περιεχομένου του.

Ultima Online της Origin: Βασισμένη στο Ultima VII η νέα έκδοση επιτρέπει σε πολλούς παίκτες ταυτόχρονα να εξερευνούν τους κόσμους του σε περιβάλλον δικτύου. Φιλοδοξία της εταιρίας είναι να το καθιερώσει ως το κορυφαίο multiplayer RPG, μια και στο μέλλον όλο και περισσότερα multiplayer παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν.

Για τους φανατικούς του Duke Nukem 3D



Είστε φανατικοί του Duke Nukem 3D αλλά το έχετε ήδη ολοκληρώσει και πλέον δεν έχετε κάτι νέο; Εάν δεν θέλετε να περάσετε στο αντίπαλο στρατόπεδο (Quake) υπάρχει μια άλλη λύση. Αποκτήστε το Nuke It που πρόσφατα κυκλοφόρησε από την CD-Media, η οποία φέρνει και το βασικό παιχνίδι. Περιέχει 300 νέα levels για το παιχνίδι, τα περισσότερα από τα οποία μάλιστα είναι ειδικά σχεδιασμένα για παιχνίδι σε δίκτυο με πολλούς παίκτες. Άλλωστε το τελευταίο είναι κάτι που ήδη υλοποιείται μέσω της CompuLink. Ευκαιρία λοιπόν να ανανεώσετε τις επιδόσεις σας σε μια νέα σειρά από levels. Και αν μάλιστα είστε τόσο φανατικοί με το παιχνίδι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και κάποιο από τα 25 έτοιμα scenes σαν wallpapers μέσα στα Windows. Για να είστε μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού ακόμα και την ώρα της εργασίας σας. ■

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...



ΤΟΝ κ. ΚΑΡΑΪΩΣΗΦΟΓΛΟΥ ΤΗΣ PLOTLINE

Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε στις 23/7

ΟΙ 10 ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΟΙ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΗΣ PLOTLINE

1. FORMULA ONE GRAND PRIX 2
2. CIVILIZATION 2
3. NEED FOR SPEED S.E.
4. AH-64D LONGBOW
5. A.T.F.
6. CYBERIA 2
7. TOP GUN
8. NBA LIVE '96
9. GABRIEL KNIGHT 2
10. FIFA SOCCER 96

PCM: ***Πώς βλέπετε την αγοραστική κίνηση αυτήν την περίοδο;***

Ιωάννης Καραϊωσηφόγλου: Η κίνηση της αγοράς είναι σε γενικές γραμμές αυξημένη το φετινό καλοκαίρι, σε σχέση με το περυσινό, παρά το γεγονός ότι τον Ιούνιο παρατηρήθηκε μια κάμψη.

PCM: ***Ποια είναι η γνώμη σας για την ποιότητα των σημερινών παιχνιδιών; Σε ποια παιχνίδια της φετινής χρονιάς θα δίνατε "ψήφο εμπιστοσύνης";***

Ι.Κ.: Η εξέλιξη στον τομέα αυτόν είναι τεράστια. Η τεχνολογία μάς έχει οδηγήσει στο επίπεδο να βλέπουμε τίτλους που είναι προσομοιώσεις πανεπιστημιακού επιπέδου. Ενα τέτοιο παιχνίδι είναι πλέον διασκέδαση αλλά και μόρφωση, ένα πνευματικό παράγωγο που απευθύνεται στον αντίστοιχο χρήστη. Γι' αυτό και το ποσοστό των ανθρώπων που γνωρίζει τη σημασία του παιχνιδιού ως αυθεντικού κομματιού είναι όλο και μεγαλύτερο. Το Civilization II, για παράδειγμα, είναι ένα παιχνίδι με περιεχόμενο πολύ καλύτερο από τα συνήθη μαθήματα των πρωτοετών και των δευτεροετών φοιτητών των κοινωνιολογικών σχολών. Το πρώτο "Grand Prix" της Microprose (που κυκλοφορεί λίγους αλλά κυρίως πολύ δυνατούς τίτλους κάθε χρόνο) χρησιμοποιήθηκε από τους οδηγούς αγώνων για να μάθουν τις πίστες του παγκόσμιου πρωταθλήματος, ενώ το δεύτερο είναι κατά πολύ καλύτερο. Το Wing Commander IV εκτός από το πολύ καλό περιεχόμενο διαθέτει σοβαρούς ηθοποιούς και κανονικά σκηνικά και κόστισε εννιά εκατομμύρια δολάρια.

Ωστόσο, στην Ελλάδα υπάρχει ένα γενικά οπισθοδρομικό σύνολο που λέγεται ελληνικό εκπαιδευτικό κατεστημένο, το οποίο προσπαθεί απεγνωσμένα να μας κρατήσει στο 1960. Οι άνθρωποι αυτοί βγαίνουν μία περίπου φορά την εβδομάδα και κάνουν μία γερή "διαφήμιση" στα προϊόντα μας λέγοντας ότι περιέχουν πολλή βία, σεξ και ότι μας προσανατολίζουν στη Δύση. Ο καθένας μπορεί να βγάλει τα δικά του συμπεράσματα.

Αγαπητοί μας φίλοι, από αυτό το τεύχος εγκαινιάζουμε μια νέα στήλη η οποία θα περιλαμβάνει περιήγηση στην ελληνική αγορά Πληροφορικής με mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου καθώς και σύντομες συζητήσεις με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

PCM: ***Πόση ζήτηση έχουν οι ελληνικές multimedia παραγωγές; Νομίζετε ότι μπορούμε να προσβλέπουμε σε προϊόντα εφάμιλλα των ξένων;***

Ι.Κ.: Οι ελληνικές multimedia παραγωγές δεν έχουν καμία ζήτηση γιατί οι περισσότερες είναι κακής ποιότητας. Οι κατασκευαστές τους ζουν σε μια κοινωνία άλλης τεχνολογικής κατάστασης, όπου προφανώς το χαρτί και το μολύβι έχουν μεγάλη σημασία. Και αυτό είναι θέμα λανθασμένης επιλογής γιατί τα μέσα υπάρχουν και είναι παρόμοια με αυτά των Αμερικανών. Πρέπει να αναφέρω ότι μία μεγάλη εταιρία του χώρου πήρε από επιδοτήσεις της Ευρωπαϊκής Ενωσης το διπλάσιο του κόστους του Wing Commander IV (!) για να παράγει ένα προϊόν τελείως ανεπιτυχές από άποψης ενσωματώσεως της σημερινής τεχνολογίας. Αντίθετα, η ποιότητα των ξένων multimedia παραγωγών είναι εκπληκτική.

ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Το PC Master "κατέβηκε" στη Στουρνάρη, τη Silicon Valley της Αθήνας, και είχε μια ενδιαφέρουσα κουβεντούλα με τρεις PC users, οι οποίοι δηλώνουν φανατικοί gamers. Το κυρίαρχο θέμα της συζήτησης ήταν, φυσικά, ο τύπος του υπολογιστή που διαθέτουν, ενώ μεταξύ άλλων ερωτήθηκαν σχετικά με το ποιό παιχνίδι τους άρεσε τελευταία, ποιό θεωρούν ως το καλύτερο αυτή την εποχή, ποιά άλλα προγράμματα χρησιμοποιούν, καθώς και με τι άλλο ασχολούνται εκτός από τους υπολογιστές.



Δημήτρης Πιταούλης 19 ετών

Εχω έναν Pentium 133 και ασχολούμαι πολύ με τα παιχνίδια. Το τελευταίο που πήρα ήταν το Urban Runner, το οποίο ήταν αρκετά καλό. Προτιμώ τα strategy και τα adventures. Το Gabriel Knight 2 είναι ένα από τα καλύτερα adventures που έχουν βγει τελευταία, ενώ σε strategy μου άρεσαν πολύ το WarCraft 2 και το Command & Conquer. Εκτός παιχνιδιών χρησιμοποιώ το 3D Studio. Το βασικό μου χόμπι είναι οι υπολογιστές, αλλά παράλληλα ασχολούμαι και με τη σκοποβολή, το ψάρεμα και ακούω λίγη κλασική μουσική.

Νίκος Ανδρεάκος, 21 ετών, τριτοετής φοιτητής Μαθηματικού



Εχω έναν 486/66 με 8MB RAM, 850MB HD και 6x CD-ROM. Τελευταία αγόρασα το Championship Manager 2. Το συγκεκριμένο CD είχε μάλλον κάποιο πρόβλημα αλλά, αν κρίνω από το πρώτο παιχνίδι, αυτό αναμένεται να είναι πολύ καλό. Κυρίως προτιμώ τα αθλητικά παιχνίδια. Ακόμα με ενδιαφέρει ο προγραμματισμός και ειδικά η Turbo Pascal, την οποία ξεκίνησα να μαθαίνω στο πανεπιστήμιο. Επίσης μαθαίνω το Word. Ασχολούμαι πολύ με τον αθλητισμό. Παίζω πόλο, γυμνάζομαι, παρακολουθώ όλες τις αθλητικές εκδηλώσεις και έχω αρκετά μεγάλο αρχείο.



Νίκος Κατσαράκης 19 ετών

Εχω έναν Pentium 120 με 32MB RAM, τον οποίο χρησιμοποιεί ο πατέρας μου για τη δουλειά του. Τα τελευταία δύο παιχνίδια που πήρα ήταν το Civilization 2, που θα μπορούσε να ήταν και καλύτερο, και το Conquest of the New World. Προτιμώ τα παιχνίδια στρατηγικής και περιπέτειας. Θεωρώ ότι τα καλύτερα σε αυτούς τους τομείς είναι το Gabriel Knight 2, το Ripper (αν και είναι περισσότερο puzzle παρά adventure) και τα Command & Conquer, WarCraft 2 και Civilization 2. Χρησιμοποιώ επίσης τον υπολογιστή για επεξεργασία κειμένου. Στις ελεύθερες ώρες μου κάνω ποδήλατο και παίζω τένις.

LIFE'S GREATEST MYSTERIES

Απαντήσεις στα μεγάλα ερωτήματα της ζωής

Του Βαγγέλη Κράτσα

Γιατί μερικοί άνθρωποι δεν διακρίνουν τα χρώματα; Μπορεί ο εγκέφαλος να επιζήσει χωρίς την καρδιά; Τι σημαίνουν τα όνειρά μας; Πώς μπορούμε να θυμόμαστε πράγματα που συνέβησαν στο παρελθόν; Το Life's Greatest Mysteries έρχεται να δώσει απάντηση σε αυτά και σε δεκάδες άλλα ερωτήματα, με διδακτικό και συνάμα διασκεδαστικό και ψυχαγωγικό τρόπο.

Από την εισαγωγική κιόλας οθόνη του CD μπορεί κάποιος να καταλάβει πως δεν έχει να κάνει με μια ψυχρή επιστημονική εφαρμογή, που σκοπεύει να προσφέρει μια σειρά πληκτικών διαλέξεων, κατάλληλη για τους πάσχοντες από αϋπνία, αλλά με έναν multimedia τίτλο που απευθύνεται κυρίως στις εφηβικές ηλικίες και γενικά σε όσους αισθάνονται αρκετά νέοι για να μην παρεξηγήσουν, για παράδειγμα, έναν... αποκεφαλισμό με λαιμητόμο, σκηνή που αποτελεί την εισαγωγή σε ένα θέμα σχετικό με τη λειτουργία του εγκεφάλου! Αυτό, πάντως, δεν σημαίνει πως οι απαντήσεις στα κρίσιμα ερωτήματα που πραγματεύεται το Life's Greatest Mysteries δεν διαθέτουν τη δέουσα επιστημονική βαρύτητα, το αντίθετο μάλιστα. Θα βρείτε πλήρεις εξηγήσεις για καθετί, εμπλουτισμένες με σχεδιαγράμματα, παραστάσεις, animated sequences, videos και ενδιαφέροντα interactions (Activities). Αυτά τα τελευταία αποτελούν μάλιστα, κατά τη γνώμη μας, το πιο όμορφο κομμάτι των παρουσιάσεων, αφού δίνουν τη δυνατότητα άμεσης και ενεργού αντίληψης ενός θέματος. Για παράδειγμα, στο ερώτημα "τι είναι οι οφθαλμαπάτες και πώς δημιουργούνται", υπάρχει ολόκληρη σειρά με οφθαλμαπάτες διάφορων ειδών, ώστε να μπορέσει ο χρήστης να δει με τα ίδια του τα μάτια πώς μπορεί εύκολα να ξεγελαστεί ή ακόμα και να επέμβει αναιρώντας ή αντιστρέφοντας το τέχνασμα. Αλλα Activities περιλαμβάνουν τεστ μνήμης και ικανότητας διαχωρισμού των χρωμάτων, στερεοσκοπικές εικόνες κ.λπ. Το Life's Greatest Mysteries είναι δομημένο στη βάση των θεματικά ταξινομημένων ερωτήσεων, οι απαντήσεις στις οποίες δίνονται πάντα από τον παρουσιαστή του τίτλου, Bob Winkle, που σημειωτέον είναι ένα πραγματικό εύρημα, με πεντακάθαρη αφήγηση που συνδυάζεται με διάφορες μορφές multimedia presentations (αναφερθήκαμε ήδη σχετικά πιο πριν).

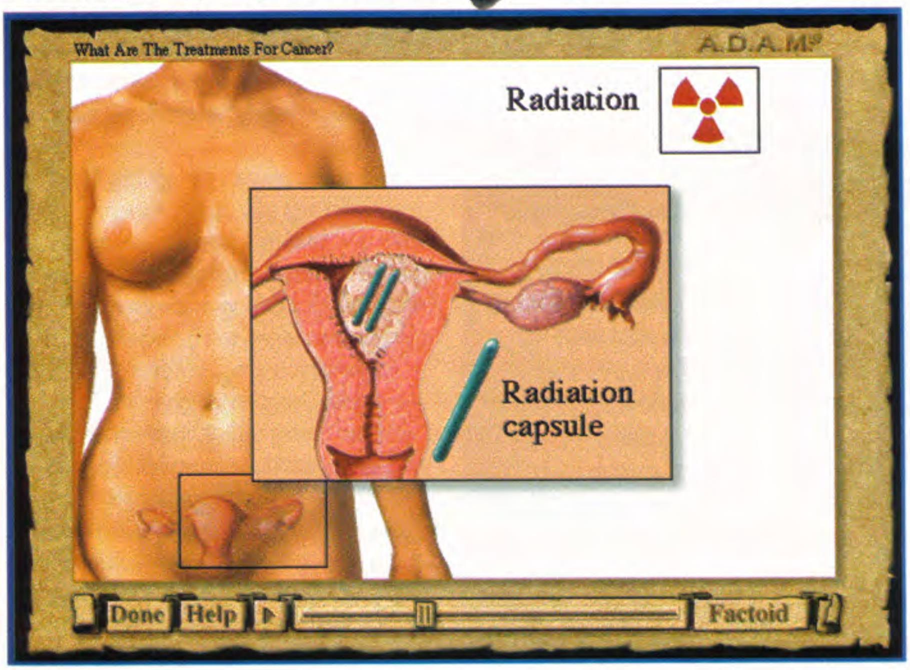




Οι τέσσερις βασικές κατηγορίες που είναι προσπελάσιμες από την κεντρική οθόνη είναι Το Σώμα, Περίεργα, Το Μυαλό και Ασθένειες. Αυτές, κατόπιν, αναλύονται σε υποκατηγορίες, καθεμιά από τις οποίες περιέχει και έναν αριθμό ερωτήσεων.

Εκτός από την περιήγηση μέσω του γραφικού περιβάλλοντος, υπάρχει επιπλέον και menu bar, ιδιαίτερα χρήσιμη για την άμεση μετάβαση σε κάποιο σημείο του CD, με κριτήριο τον τρόπο παρουσίασης (Ερωτήσεις, Activities, Λεξικό Ορολογίας, Περιλήψεις Κειμένων). Από τη menu bar μπορείτε να τοποθετήσετε bookmarks για να διευκολύνετε τη μελλοντική σας προσπέλαση συγκεκριμένων τμημάτων του τίτλου.

Ολοκληρώνοντας, θα λέγαμε πως το Life's Greatest Mysteries είναι μια απολαυστική παραγωγή και σίγουρα αποτελεί ένα από τα καλύτερα δείγματα edutainment που έχουμε δει εφέτος. Στο πακέτο περιέχεται και ένα mousepad.



ΕΤΑΙΡΙΑ: A.D.A.M.
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 4MB RAM, SVGA 640x480x256, CD-ROM 2x, sound card, Windows 3.1 και άνω
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 17.000 δρχ.

STARS OF CANNES

Ενα αφιέρωμα στα 50 χρόνια του Φεστιβάλ των Καννών

Του Βαγγέλη Κράτσα



Φέτος συμπληρώθηκαν πενήντα χρόνια από την καθιέρωση του περίφημου κινηματογραφικού Φεστιβάλ των Καννών. Με την ευκαιρία αυτής της επετείου, η γνωστή μας Ε.Μ.Μ.Ε. Interactive κυκλοφόρησε ένα CD αφιερωμένο στα λαμπερά αστέρια που από το 1946 μέχρι σήμερα ανατέλλουν κάθε χρόνο, πιστά στο ραντεβού τους, στην περίφημη γαλλική πόλη.

Πέρυσι το Νοέμβριο, στο τεύχος 67 του "PC Master", σας είχαμε παρουσιάσει την προηγούμενη παραγωγή της Ε.Μ.Μ.Ε. για τις Κάννες, με τίτλο "The Cannes Film Festival". Η βασική δομή του τίτλου έχει παραμείνει η ίδια και στο "Stars", έχοντας βέβαια εμπλουτιστεί με περισσότερο υλικό αλλά και διαθέτοντας αρκετά οπτικά εφέ και animation tricks, που προσδίδουν μία ακόμα πιο "κινηματογραφική" αίσθηση στο τελικό αποτέλεσμα.

Χαρακτηριστικό στοιχείο του "Stars" είναι η διάταξη του μεγαλύτερου μέρους των περιεχομένων του με χρονολογική σειρά και πιο συγκεκριμένα ανά έτος διεξαγωγής του φεστιβάλ. Ανά έτος, από το 1946 μέχρι σήμερα, μπορείτε να μάθετε ποιοι κέρδισαν τα βραβεία, να δείτε φωτογραφίες από τις ταινίες που προβλήθηκαν, να μάθετε ποιες προσωπικότητες διακρίθηκαν και, σε αρκετές περιπτώσεις, να δείτε video clips από την έναρξη και τα παραλειπόμενα του φεστιβάλ. Στο σημείο αυτό, πάντως, πρέπει να αναφέρουμε ότι παρατηρείται ένα κάπως περίεργο "κενό" αφού, ενώ υπάρχουν 19 συνολικά clips από το 1946 έως το 1974, καθώς και ακόμα δύο για τα έτη 1994 και 1995, δεν υπάρχει κανένα μεταξύ των ετών 1975 και 1994. Επιπροσθέτως, στο "Stars" θα βρείτε ενδιαφέρουσες τουριστικές πληροφορίες για την πόλη των Καννών



και θα δείτε ένα πολύ χαρακτηριστικό video για τα σημαντικά, και, συχνά, "πικάντικα" happenings που συμβαίνουν ενόσω διαρκεί το παραμυθένιο κινηματογραφικό πανηγύρι. Θα μάθετε ακόμα όλες τις λεπτομέρειες γύρω από τον τρόπο διεξαγωγής του φεστιβάλ, αλλά και του "παζαριού" ταινιών που το συνοδεύει, όπου διεξάγεται ένα μεγάλο κομμάτι της ευρωπαϊκής και διεθνούς κινηματογραφικής αγοράς της σαιζόν. Βέβαια, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε μια ενημερωμένη και πλούσια κινηματογραφική εγκυκλοπαίδεια, η οποία διαθέτει δυνατότητες αναζήτησης με βάση τον τίτλο της ταινίας, τη χρονολογία, το όνομα κάποιου συντελεστή (ηθοποιού, σκηνοθέτη κ.λπ.), τη χώρα παραγωγής και το βραβείο που απέσπασε η ταινία, αν φυσικά συνέβη κάτι τέτοιο. Υπάρχει, τέλος, το απαραίτητο σε παρόμοιους τίτλους multimedia quiz.

Τα στατιστικά στοιχεία του "Stars" είναι απόλυτα ικανοποιητικά, αφού περιλαμβάνουν 200 βιογραφίες, 2.000 φωτογραφίες, 30 λεπτά video, 20 λεπτά εξαιρετικής μουσικής και δυνατότητα πρόσβασης σε Web page, που προσφέρει διαρκή ανανέωση των στοιχείων που περιέχονται στο CD. Μάλιστα, προκειμένου να προσεγγιστεί ακόμα περισσότερο η "κινηματογραφική" χροιά του τίτλου και, βέβαια, να μπουν μερικά επιπλέον χρήματα στο ταμείο της Ε.Μ.Μ.Ε., το "Stars" διαθέτει και... διάλειμμα με διαφημίσεις του σπόνσορα!

Σε γενικές γραμμές, θα χαρακτηρίζαμε το "Stars" απαραίτητο για κάθε κινηματογραφόφιλο, εκτός ίσως από όσους έχουν ήδη προμηθευτεί το "The Cannes Film Festival", μια και η ανανέωση που έχει επέλθει δεν είναι δα και καταλυτική.

ΕΤΑΙΡΙΑ: E.M.M.E. Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX, Windows 3.1 και άνω, 8 MB RAM, SVGA 640x480x256, CD-ROM 2x, SoundBlaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 10.500 δρχ.

CRITICAL MASS

Ο δρόμος προς την πρώτη ατομική βόμβα

Του Βαγγέλη Κράτσα

Το συγκεκριμένο CD, αναφέρεται σε ένα από τα σημαντικότερα γεγονότα που επηρέασαν την πορεία της ανθρωπότητας: την κατασκευή της πρώτης ατομικής βόμβας που έμελλε να αποτελέσει τον προάγγελο μιας εντελώς νέας εποχής και να δρομολογήσει εξελίξεις που αφορούσαν στο status quo ενός ολόκληρου πλανήτη.



Ενα γραφείο αποτελεί την κεντρική οθόνη στο Critical Mass, από όπου μπορείτε να ξεκινήσετε τις αναζητήσεις σας στα περιεχόμενα του CD. Καταρχήν, δεσπόζουν οι δύο -μακράς διαρκείας- multimedia αφηγήσεις (Prelude - Los Alamos Story) με εξαιρετικό φωτογραφικό υλικό και μουσική εποχής που θα σας βάλουν πλήρως στο κλίμα της περιόδου, αρχίζοντας από τα γεγονότα που προηγήθηκαν της ατομικής βόμβας και φτάνοντας μέχρι τη λεπτομερειακή περιγραφή της κατασκευής της στο Los Alamos. Η ενότητα αυτή, που φέρει το γενικό τίτλο Features, ολοκληρώνεται με ένα slide show με εξελιγμένες δυνατότητες παραμετροποίησης της σειράς προβολής των φωτογραφιών που το απαρτίζουν (Beyond Trinity).

Πολύ ενδιαφέρουσες αφηγήσεις θα συναντήσετε και στην επόμενη ενότητα (Biographies), που περιλαμβάνει τις βιογραφίες των σημαντικότερων προσωπικοτήτων που διαδραμάτισαν ενεργό ή έμμεσο ρόλο στην κατασκευή της βόμβας. Oppenheimer, Fermi, Einstein είναι μερικά μόνο από τα ονόματα που θα συναντήσετε εδώ, μαθαίνοντας όλες τις λεπτομέρειες για τη ζωή και το έργο τους, βλέποντας σπάνιες φωτογραφίες και video clips από τη ζωή τους και ακούγοντας αποσπάσματα από ηχογραφημένες ομιλίες τους. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να επισημάνουμε πως η ερευνητική δουλειά που έχει γίνει για τη συγκέντρωση όλων αυτών των στοιχείων είναι αξιέπαινη, τα δε σχετικά credits που μπορείτε να δείτε, αφήνοντας το Critical Mass, είναι ατελείωτα. Ακολουθεί το καθιε-



ρωμένο πια Time Line και στη συνέχεια θα βρείτε ένα εξαιρετικό Reference Section με έναν ατομικό παγκόσμιο άτλαντα, γεωγραφικό και χρονολογικό, μία mini επιστημονική εγκυκλοπαίδεια για την καλύτερη κατανόηση της ατομικής και πυρηνικής φυσικής και μια σειρά εγγράφων (πολλά από αυτά είχαν τότε χαρακτηριστεί ως απόρρητα) της εποχής. Τέλος, με την επιλογή The Site συμμετέχετε σε μία θεαματική virtual αναπαράσταση του Los Alamos, όπου σας δίνεται η ευκαιρία να κινηθείτε οι ίδιοι μέσα στους χώρους όπου κατασκευάστηκε η πρώτη ατομική βόμβα.

Το Critical Mass είναι άψογο ως multimedia παραγωγή, διαθέτοντας πληρότητα στην ανάλυση του θέματός του, εξαιρετικό speech, πλούσιο soundtrack και μοναδικό φωτογραφικό υλικό. Περιγράφει τα γεγονότα με "ντοκιμαντερίστικο" τρόπο, αποφεύγοντας να πάρει θέση και επιχειρώντας την κατά το δυνατό αντικειμενική καταγραφή του τμήματος της ιστορίας που πραγματεύεται.

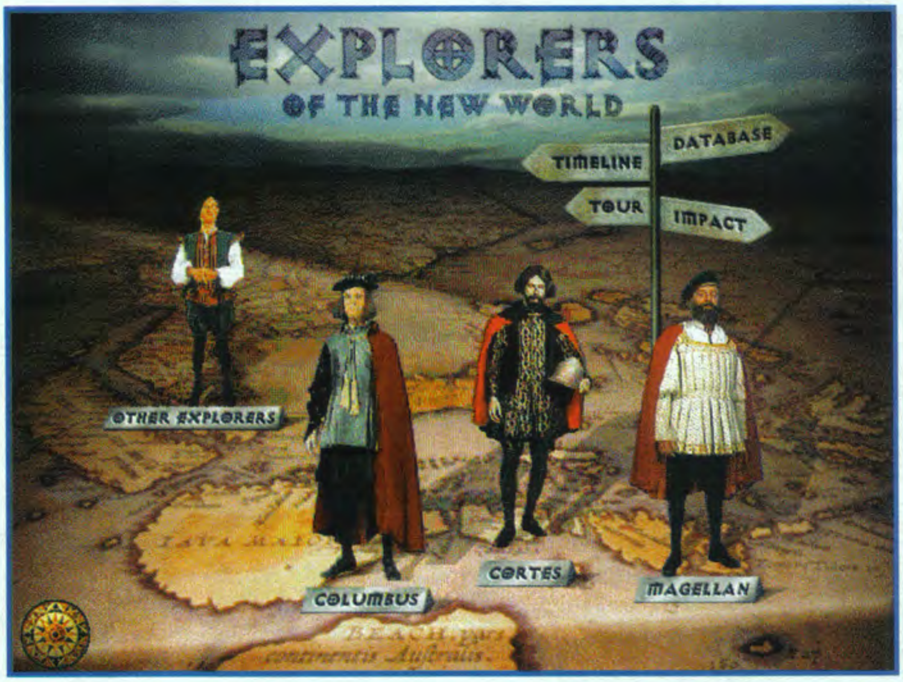
Ατομική βόμβα, λοιπόν. Ενα μεγάλο επιστημονικό επίτευγμα ή η ενσάρκωση του ολέθρου; Το ερώτημα μάλλον θα συνεχίσει να πλανάται για αρκετό ακόμα καιρό, καθώς μισός αιώνας είναι λίγος για να μπορέσει κάποιος να απαλλαγεί από τη συναισθηματική φόρτιση γεγονότων όπως η Χιροσίμα και το Ναγκασάκι και να αντιμετωπίσει τα πράγματα κάτω από το πρίσμα της




κάισσα
και COMPUTER
3 - ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1996 Π.Χ. ΤΙΜΗ: ΟΤΙ ΕΧΕΙΣ, ΔΩΣΕ!
ΝΕΟ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ, Β' ΠΕΡΙΟΔΟΣ
The Rod of Seven Parts
Advanced Dungeons & Dragons TOMES
SEPTEMBER
T.S.R. NOVELS: • THE SPIDER'S TEST. • THE DAWNING OF A NEW AGE. • DAUGHTER OF THE DROW. • TO SLEEP WITH EVIL. • PAGES OF PAIN. • TRAIL OF DARKNESS.
AD&D CD-ROM VOL. 1, CORE RULES — Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ "ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS" ΕΙΣΒΑΛΕΙ ΣΤΟ P.C. ΣΑΣ. ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΠΛΗΡΗ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΖΩΝΤΑΝΕΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ ΤΟΥ "DUNGEON MASTER GUIDE", ΤΟΥ "MONSTROUS MANUAL", ΤΟΥ "TOME OF MAGIC" ΚΑΙ ΤΟΥ "ARMS & EQUIPMENT GUIDE" ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΕΝΑ ΤΕΛΕΙΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΚΑΤΑΚΟΜΒΩΝ, ΧΩΡΙΩΝ, ΠΟΛΕΩΝ, ΚΑΣΤΡΩΝ, ΕΡΗΜΙΚΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ ΚΑΙ ΘΗΣΑΥΡΩΝ, ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΜΙΑ "FULLY-ANIMATED" ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΞΕΝΑΓΗΣΗ.
A GUIDE TO TRANSYLVANIA — ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΗ ΚΑΡΔΙΑ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ, ΣΤΗ ΘΡΥΛΙΚΗ TRANSYLVANIA. ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΙΣ ΑΝΑΤΡΙΧΙΑΣΤΙΚΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΤΩΝ ΒΡΥΚΟΛΑΚΩΝ, ΤΩΝ ΛΥΚΑΝΘΡΩΠΩΝ ΚΑΙ ΤΟΣΩΝ ΑΛΛΩΝ ΤΕΡΑΤΩΝ ΠΟΥ ΔΕΝ ΤΟΛΜΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΦΕΡΟΥΜΕ.
THE ROD OF SEVEN PARTS — ΟΤΑΝ ΤΑ 7 ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ, ΕΝΩΘΟΥΝ, ΤΟ ΠΑΝΙΣΧΥΡΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΘΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΕΙ ΤΗΝ ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΑΟΥΣ ΚΑΙ ΤΗΝ MISKA ΤΗΝ ΛΥΚΟ-ΑΡΑΧΝΗ. ΜΑ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΠΡΩΤΑ ΝΑ ΒΡΕΘΟΥΝ.
FRITZ LEIBER'S LANKHMAR CAMPAIGN SETTING: THE NEW ADVENTURES OF FAFHRD AND THE GRAY MOUSER — ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΤΕ ΤΟ NEHWON ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΚΑΙ ΓΕΜΑΤΕΣ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ.
AD&D CHARACTER GENERATION DICE — ΕΞΙ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΖΑΡΙΑ ΛΥΝΟΥΝ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ D.M. ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ P.C ΚΑΙ N.P.C
DRAGONLANCE FIFTH AGE ADVENTURE GAME — Η ΜΑΓΕΙΑ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΘΗΚΕ, ΟΙ ΘΕΟΙ ΕΦΥΓΑΝ ΚΑΙ ΟΙ ΔΡΑΚΟΙ ΚΥΒΕΡΝΟΥΝ ΣΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΝΕΟ ΣΥΣΤΗΜΑ R.P.G ΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ "DRAGONLANCE". ΝΕΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΟΠΩΣ ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΙ ΚΑΙ ΚΕΝΤΑΥΡΟΙ, ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΜΟΙΡΑΣ ΚΑΙ ΕΛΑΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΜΑΓΙΚΩΝ ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΥΝ ΤΟ FIFTH AGE.
UNDERMOUNTAIN TRILOGY II: MADDGOTH'S CASTLE — ΕΝΑ ΙΠΤΑΜΕΝΟ ΟΧΥΡΟ ΚΡΥΒΕΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ, ΜΥΣΤΗΡΙΑ ΚΑΙ ΤΡΟΜΟ ΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΕΠΙΠΕΔΩΝ 8 ΕΩΣ 10.
NAVAL BATTLE SYSTEM: THE SEAS OF CERILIA — ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΤΕΛΕΙΩΣΕ ΜΑ Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΩΝ ΘΑΛΑΣΣΩΝ ΤΩΡΑ ΑΡΧΙΖΕΙ! ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ, 51 ΚΑΡΤΕΣ ΠΟΛΕΜΟΥ, 200 COUNTERS ΚΑΙ 1 ΕΓΧΡΩΜΟ ΜΑΤ ΜΑΧΗΣ ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΥΝ ΤΙΣ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΕΣ ΣΑΣ ΝΑΥΜΑΧΙΕΣ!
LEGENDS OF THE HERO-KINGS — ΜΙΑ ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΤΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ "BIRTHRIGHT" ΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ.
DRAGON DICE EXPANSION SET: MAGESTORM! — ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΖΑΡΙΑ, ΚΑΝΟΝΕΣ EXPANSION, ΝΕΑ ARTIFACTS, TERRAIN CREATURES ΚΑΙ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ, MAGICAL ITEMS!
A HERO'S TALE — ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΕΠΙΠΕΔΩΝ 2 ΕΩΣ 10.
SAVAGE COAST CAMPAIGN BOOK — ΝΕΑ CHARACTER RACES, CLASSES ΚΑΙ PROFICIENCIES ΑΠΟ ΤΙΣ ΧΩΡΕΣ ΟΠΟΥ ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ Ο ΘΡΥΛΟΣ ΤΗΣ ΚΟΚΚΙΝΗΣ ΚΑΤΑΡΑΣ.
STAR WARS CARD GAME EXPANSION SET: A NEW HOPE — Η ΔΥΝΑΜΗ ΕΙΝΑΙ ΜΑΖΙ ΣΑΣ! ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΗΣΤΕ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΝ LUKE SKYWALKER, ΤΗΝ LEIA ORGANA, ΤΟΝ HAN SOLO, ΤΟΝ CHEWBACCA, ΤΟΝ R2-D2 ΚΑΙ ΤΟΝ C-3PO. ΕΚΤΟΣ ΕΑΝ ΑΝΗΚΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ, ΣΥΜΜΑΧΟΙ ΤΟΥ ΣΚΟΤΕΙΝΟΥ DARTH VADER.
BLOOD WARS ESCALATION PACK 5: WEAPONS & WARMONGERS — ΕΝΑ ΕΝΤΕΛΩΣ ΝΕΟ SET ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ KISMET ΚΑΙ SUPPORT ΓΙΑ ΑΠΟΚΡΥΦΕΣ ΡΑΔΙΟΥΡΓΙΕΣ.
THE PLANEWALKER'S HANDBOOK — Ο ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΜΕ ΤΙΣ ΠΙΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΚΑΙ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ "PLANESCAPE".
ΚΑΪΣΣΑ
ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ!... ΠΛΑΤΕΙΑ ΑΓΙΑΣ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗΣ 21 ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ.
• ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 3606488
• Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1, ΚΟΝΤΑ ΣΤΗΝ ΡΟΤΟΝΤΑ 546 35, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ: 212734
• Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "ΠΛΑΖΑ" 166 74, ΓΛΥΦΑΔΑ. ΤΗΛ: 8982057
• ΦΙΛΩΝΟΣ 43, ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΑΓΙΑ ΤΡΙΑΔΑ 185 31, ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ: 4178337
• ΠΕΝΤΕΛΗΣ 40, ΣΤΗΝ ΕΒΕΛΚΟ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ. ΤΗΛ: 6844928
ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ
• ΔΕΡΙΓΝΥ 23, ΠΛΑΤΕΙΑ ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ. 8813990

στυγνής ιστορικής καταγραφής. Οι δημιουργοί του Critical Mass, πάντως, είναι βέβαιο ότι προσπάθησαν.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Corbis
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33, 8MB RAM, Super VGA 640x480x256, CD-ROM 2x, sound card, Windows 3.1 και άνω
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 24.000 δρχ.



EXPLORERS OF THE NEW WORLD

Ακολουθώντας τα χνάρια των μεγάλων εξερευνητών

Του Βαγγέλη Κράτσα

Τον 15ο και 16ο αιώνα, κάποιοι άνθρωποι, για τους οποίους οι έννοιες "περιπέτεια" και "αναζήτηση" δεν λειτουργούσαν ως ανασταλτικοί παράγοντες αλλά ως κίνητρα απόκτησης γνώσης, δόξας και πλούτου, ταξίδεψαν πέρα από τους ωκεανούς, με στόχο τη διεύρυνση των ορίων του μέχρι τότε γνωστού κόσμου.

Με πυξίδα τη θέληση και κινητήρια δύναμη την αποφασιστικότητα που χαρακτήριζε κάθε κίνησή τους, κέρδισαν επάξια τη θέση τους στις χρυσές σελίδες της ιστορίας. Έγιναν οι εξερευνητές του Νέου Κόσμου. Το CD που σας παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος είναι αφιερωμένο σε αυτούς.

Ήδη, στην εισαγωγική οθόνη του Explorers of the New World δεσπόζουν οι τρεις μεγάλες μορφές του Μαγγελάνου, του Κορτέζ και, βέβαια, του Χριστόφορου Κολόμβου.

Με ένα απλό κλικ σε κάποιον από τους τρεις εξερευνητές, η μορφή του ζωντανεύει, καθώς βιντεοσκοπημένοι ηθοποιοί με κοστούμια εποχής έχουν αναλάβει να υποδυθούν τους τρεις μεγάλους θαλασσοπόρους.

Στη συνέχεια, βλέπετε έναν χάρτη της πορείας που ακολούθησε ο εξερευνητής της επιλογής σας με όλους τους ενδιάμεσους σταθμούς, στους οποίους μάλιστα μπορείτε να εμβαθύνετε περισσότερο ακούγοντας αφηγήσεις, βλέποντας εικόνες και animated presentations και, ακόμη, ανιχνεύοντας interactive worlds όπως το παλάτι του Μοντεζούμα ή η αίθουσα όπου δικάστηκε ο Κολόμβος.



Πρόκειται για το πιο ενδιαφέρον σημείο του τίτλου, αφού κινείστε σε οθόνες που αποτελούν πιστή αναπαράσταση των πραγματικών χώρων, ενώ παράλληλα σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε κλικ σε διάφορα πρόσωπα και αντικείμενα και να μάθετε περισσότερα γι' αυτά. Το Explorers of the New World δεν σταματά, όμως, στους τρεις εξερευνητές που μόλις προαναφέραμε. Περιέχει ακόμα πορτρέτα, βιογραφίες και μία πλήρη multimedia database για ακόμα εξήντα εξερευνητές της περιόδου. Επίσης, με την επιλογή Impact από το κεντρικό menu, μπορείτε να παρακολουθήσετε με τον αμεσότερο τρόπο τα αποτελέσματα που επέφερε στον πλανήτη η ανακάλυψη των νέων γαιών, βλέποντας τα προϊόντα που χρησιμοποιούμε ακόμα και σήμερα και τα οποία προέρχονται από το Νέο Κόσμο, και διαπιστώνοντας τους τρόπους δυνάμει των οποίων επηρεάστηκαν η κουλτούρα, ο πολιτισμός και η οικονομία της Γης.

Μεταξύ των θεμάτων που θα συναντήσετε κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής σας στο Explorers of the New World, θα διακρίνετε την καταστροφή του πολιτισμού των Αζτέκων, τα όπλα και τις τεχνικές που χρησιμοποιούσαν στον πόλεμο οι Ισπανοί και Πορτογάλοι κατακτητές, τα πολιτικά και διπλωματικά παιχνίδια που παίζονταν πίσω από την πλάτη των εξερευνητών και πλήθος άλλων.

Αν θέλετε, τέλος, να έχετε μία πιο γενική εικόνα των σημαντικότερων στιγμών της εποχής ταξινομημένων χρονολογικά, τότε το



Time Line είναι μία χρήσιμη επιλογή για σας.

Συνδυάζοντας τον επιμορφωτικό χαρακτήρα με την ευχάριστη multimedia παρουσίαση, το Explorers of the New World κατατάσσεται ανάμεσα στους τίτλους που, μπορεί μεν να μην αλλάξουν τη ζωή σας, πραγματοποιούν όμως μία καθ' όλα αξιοπρεπή καταγραφή της ιστορίας ορισμένων ανθρώπων που το κατάφεραν.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Softkey
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 SX/25, 4MB RAM, SVGA 640x480x256, CD-ROM 2x, sound card, Windows 3.1 και άνω
ΔΙΑΘΕΣΗ: Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536
ΤΙΜΗ: 17.000 δρχ.

PATHWAYS THROUGH JERUSALEM

Ενα ταξίδι σε 3.000 χρόνια ιστορίας

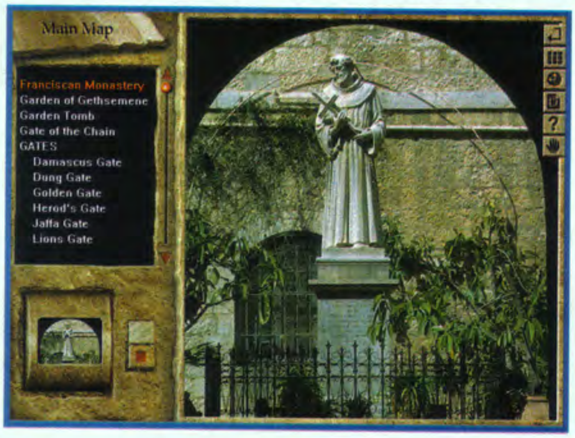
Του Βαγγέλη Κράτσα

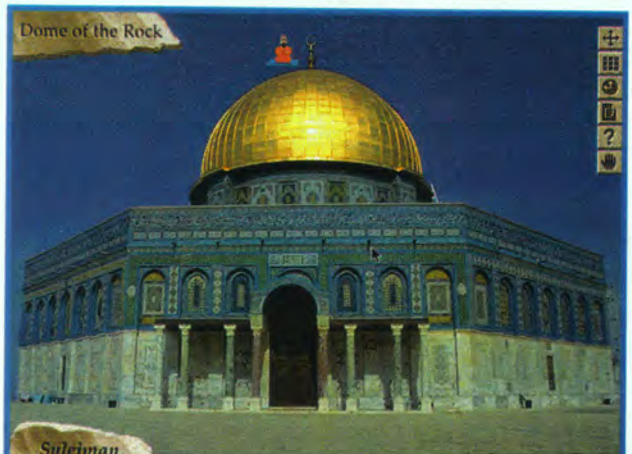
Ιερουσαλήμ, η Ιερή Πόλη. Ο τόπος όπου συναντώνται θρύλοι, προσωπικότητες και αναμνήσεις τριών ολόκληρων χιλιετηρίδων. Στο Pathways through Jerusalem έχετε την ευκαιρία να γνωρίσετε το παρελθόν και το παρόν μίας πραγματικής κοιτίδας θρησκευτικού πολιτισμού που συνεχίζει να αποτελεί το σημείο αναφοράς για εκατομμύρια ανθρώπους στον πλανήτη.

Το βασικό περιεχόμενο των δύο CDs του τίτλου της παρουσίασής μας είναι τα guided tours που έχουν ως ξεναγούς εννέα διαφορετικά πρόσωπα, καθένα από τα οποία δίνει τον προσωπικό του τόνο και χρώμα στην αφήγηση για τα σημαντικότερα σημεία της Ιερής Πόλης. Ιστορικές προσωπικότητες όπως ο Βασιλιάς Δαβίδ, ο Σουλεϊμάν ο Μεγαλοπρεπής και ο Ηρώδης αναμειγνύονται με σύγχρονους κατοίκους του χριστιανικού, μουσουλμανικού και εβραϊκού τμήματος της πόλης καθώς και με παλαιούς σταυροφόρους, προκειμένου να δώσουν εννέα διαφορετικές απόψεις για την ιστορία και τη σύγχρονη πραγματικότητα της Ιερουσαλήμ, χωρίς να λείπει - σε κάποιες περιπτώσεις - και η απαραίτητη "ελαφρώς" χιουμοριστική διάσταση.

Το εύχρηστο icon interface του Pathways through Jerusalem επιτρέπει την άνετη περιπλάνησή σας ανάμεσα στους διάφορους σταθμούς των ξεναγήσεων, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα απευθείας αναζήτησης κάτι συγκεκριμένου από τον κεντρικό χάρτη της πόλης, ο οποίος προσφέρει αφηγήσεις και φωτογραφίες για 300 σημαντικά αξιοθέατα της Ιερουσαλήμ. Θα βρείτε, επίσης, ένα Time Line που καλύπτει με χρονολογική σειρά τα πλέον αξιομνημόνευτα γεγονότα που συνέβησαν στα 3000 χρόνια ζωής της Ιερής Πόλης.

Υστερα από κάθε ξενάγηση, στο αριστερό τμήμα της οθόνης εμφανίζονται εικονίδια που έχουν ως σκοπό τους να σας βοηθήσουν στην περαιτέρω εμβάθυνση σε επιλεγμένα σημεία αναφοράς. Ετσι, το Source Button σας επιτρέπει να δείτε και να ακούσετε αποσπάσματα από τις πηγές (Παλαιά Διαθήκη, Κοράνι κ.λπ.), το Discovery Button αποκαλύπτει μοναδικά ευρήματα της αρχαιολογικής σκαπάνης, εξηγώντας ταυτόχρονα την προέλευση και τη σημασία τους, το Legend Button φέρνει στην οθόνη σας διηγήσεις και animations από θρύλους και παραδόσεις, το Video Button προβάλλει video clips από τη σύγχρονη ιστορία της Ιερουσαλήμ και, τέλος, το Time Morph Button επιτρέπει τη μετάβαση στην ξενάγηση ενός άλλου Guide που επισκέπτεται το μέρος όπου ήδη βρίσκεστε.





Επίσης, το Jerusalem περιέχει μία αξιόλογη database με περίπου 200 entries, οι οποίες αναφέρονται σε σημεία ιστορικού ενδιαφέροντος, αρχαιολογικά ευρήματα, ιστορικές προσωπικότητες, σημαντικά γεγονότα και θρησκευτική ορολογία.

Το Jerusalem είναι βέβαιο πως θα σας κρατήσει συντροφιά για

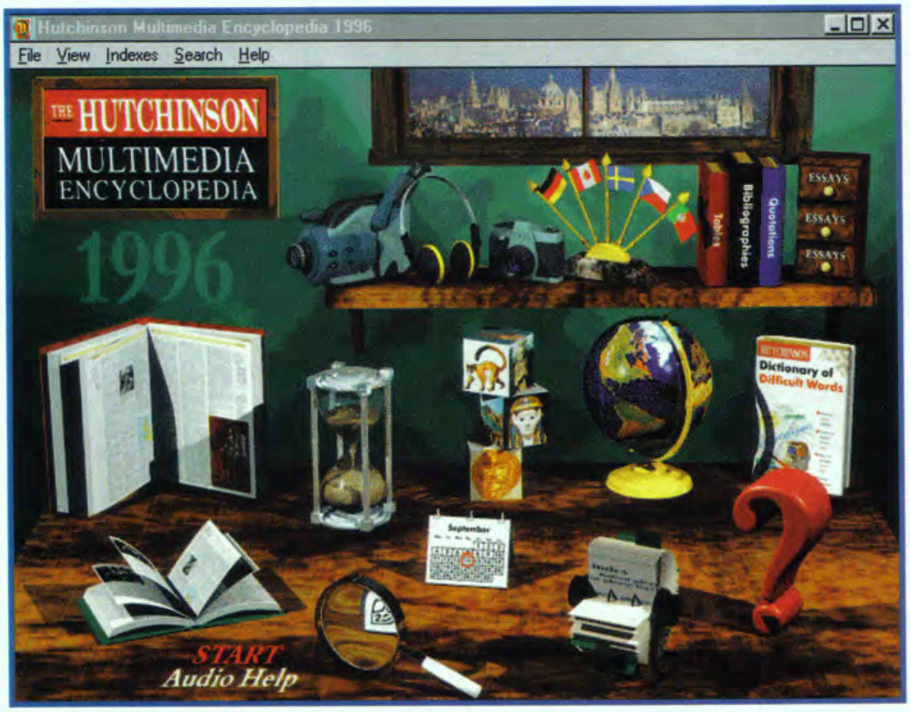
αρκετό καιρό, καθώς η δυνατότητα που προσφέρει για εννέα διαφορετικές αντιλήψεις σχετικά με την παλαιότερη και σύγχρονη ιστορία της Ιερουσαλήμ είναι πράγματι μοναδική. Το μυστήριο και η γοητεία της Ανατολής είναι εδώ και σας περιμένουν να τα εξερευνήσετε.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Future Vision
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 SX/25, 8MB RAM, SVGA 640x480x256, CD-ROM 2x, sound card, Windows 3.1 και άνω
ΔΙΑΘΕΣΗ: Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536
ΤΙΜΗ: 20.000 δρχ.

THE HUTCHINSON MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

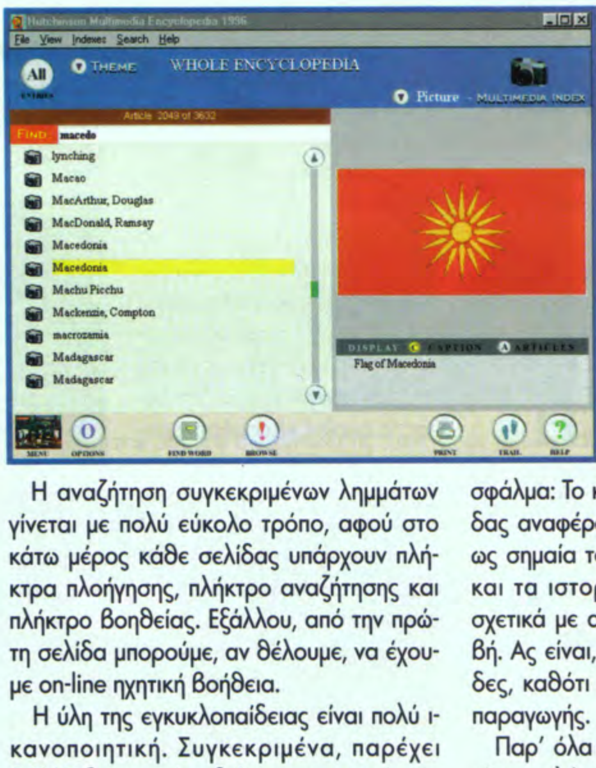
Η βρετανική απάντηση στην Encarta

του Γιώργου Μαλαταρά



Τα πολυμέσα αποτελούν πλέον μέρος της καθημερινής μας πραγματικότητας και βρίσκουν εφαρμογή τόσο σε θέματα διασκέδασης όσο και σε θέματα εκπαίδευσης. Η εγκυκλοπαίδεια Hutchinson είναι μια εφαρμογή πολυμέσων με αμιγώς εκπαιδευτικούς στόχους. Παρέχει ένα άψογο από αισθητικής πλευράς user interface, το οποίο είναι συνάμα άκρως λειτουργικό και εύκολο στη χρήση.

Η αρχική σελίδα της εγκυκλοπαίδειας αποτελεί και το κεντρικό μενού, από όπου μπορούμε να επιλέξουμε την κατηγορία που μας ενδιαφέρει. Μεταξύ των βασικών κατηγοριών συγκαταλέγονται τα άρθρα της εγκυκλοπαίδειας, ιστορικές περίοδοι με παγκόσμιο ενδιαφέρον, διάφορα θέματα κάθε ενδιαφέροντος, ο παγκόσμιος άτλαντας και λεξικό δύσκολων όρων. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα ελέγχου των γνώσεων που έχουμε αποκομίσει.



Η αναζήτηση συγκεκριμένων λημμάτων γίνεται με πολύ εύκολο τρόπο, αφού στο κάτω μέρος κάθε σελίδας υπάρχουν πλήκτρα πλοήγησης, πλήκτρο αναζήτησης και πλήκτρο βοηθείας. Εξάλλου, από την πρώτη σελίδα μπορούμε, αν θέλουμε, να έχουμε on-line ηχητική βοήθεια.

Η ύλη της εγκυκλοπαίδειας είναι πολύ ικανοποιητική. Συγκεκριμένα, παρέχει 9.942 βιογραφίες διάσημων προσώπων, 6.135 τίτλους βιβλίων, 1.692 αναφορές σε μουσικά θέματα, 836 αναφορές σε ποιήματα, 2.306 παραπομπές επιστημονικών όρων και 3.334 άλλους τίτλους. Συνολικά περιέχει 35.259 λήμματα, τα οποία διανθίζονται με πίνακες βοηθείας και ανάλογες βιβλιογραφίες. Ο παγκόσμιος άτλαντας της εγκυκλοπαίδειας είναι αρκετά ενημερωμένος τόσο επί γεωγραφικών όσο και επί ιστορικών θεμάτων. Παρέχει πληροφορίες για όλα τα κράτη, τις μεγάλες ή ιστορικές πόλεις, τους ποταμούς, τις θάλασσες, τα βουνά κ.λπ.

Οφείλουμε όμως να επισημάνουμε ένα μέγα σφάλμα: Το κρατίδιο στα βόρεια της Ελλάδας αναφέρεται ως "Macedonia" και έχει ως σημαία το αστέρι της Βεργίνας. Ακόμα και τα ιστορικά στοιχεία που αναφέρει σχετικά με αυτό το κρατίδιο είναι ανακριβή. Ας είναι, ίσως φταίνε οι τρελές αγελάδες, καθότι η εφαρμογή είναι βρετανικής παραγωγής.

Παρ' όλα αυτά, η εντύπωση που αφήνει είναι καλή, τόσο από πλευράς θεματολογίας όσο και από πλευράς λειτουργικότητας και αισθητικής. Υπάρχει πλήθος αναζητήσεων και ταξινομήσεων, έτσι ώστε να μην κουράζεται ο χρήστης αλλά και να μη χάνεται στον κυκεώνα των πληροφοριών. Πι-

στεύουμε ότι ο κάτοχος της εγκυκλοπαίδειας Hutchinson θα μείνει ευχαριστημένος με την επιλογή του.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Attica, Helicon
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486SX, 4MB RAM, 4-12MB στο σκληρό δίσκο, Windows 3.1 και άνω, SVGA 640x480 με 256 χρώματα, 2x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 13.500 δρχ.

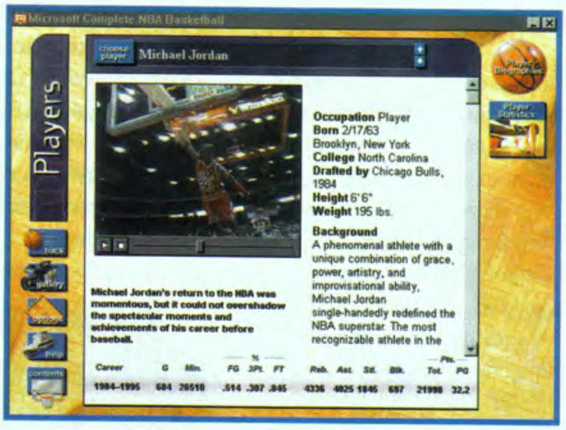
NBA COMPLETE BASKETBALL GUIDE

I love this game!

του Γιώργου Αναστασάκη

Ως γνωστόν, το επαγγελματικό πρωτάθλημα μπάσκετ των Ηνωμένων Πολιτειών είναι το καλύτερο σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι παίκτες που αγωνίζονται σε αυτό αποτελούν την "αφρόκρεμα" του παγκόσμιου μπάσκετ, οι δε μονομαχίες τους είναι συναρπαστικές. Στο συγκεκριμένο CD της Microsoft οι λάτρες του NBA έχουν την ευκαιρία να συναντήσουν μια πληθώρα στατιστικών και ιστορικών στοιχείων σχετικών με το εν λόγω πρωτάθλημα.

Ο τίτλος αυτός αποτελεί τη συνέχεια της πρώτης έκδοσης που είχε κυκλοφορήσει πριν από περίπου έναν χρόνο και είναι ενημερωμένος με τα στοιχεία που αφορούν και στην περίοδο 1994/95. Σε ό,τι αφορά τη φετινή περίοδο, που τελείωσε τον Ιούνιο με τους "Ταύρους" του Σικάγο θριαμβευτές, γίνεται αναφορά στο πρόγραμμα των αγώνων και στα ρόστερ των ομάδων παρέχοντας ενδιαφέρουσες πληροφορίες. Το στοιχείο που μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση είναι η γραφική απεικόνιση σε κάτοψη όλων των γηπέδων των ομάδων που μετέχουν στο επαγγελματικό πρωτάθλημα με αναλυτική περιγραφή



των θέσεων του γηπέδου. Η πρόσβαση σε κάθε λογής στατιστικά στοιχεία από το τεράστιο πληροφοριακό υλικό γίνεται με εύκολο τρόπο, χαρακτηριστικό που καθιστά ακόμα πιο φιλικό τον εν λόγω τίτλο της Microsoft.

Η εγκατάσταση της εφαρμογής στον υπολογιστή μας γίνεται πολύ εύκολα. Το αρχικό μενού, που μας παρουσιάζεται, απαρτίζεται από έξι βασικές επιλογές με τις οποίες μπορούμε να πλοηγηθούμε στην πληθώρα των στοιχείων. Η επιλογή Players είναι η μεγαλύτερη και μέσα σε αυτήν υπάρχουν σχεδόν όλοι οι παίκτες που έχουν αγωνιστεί στο NBA έστω και για ελάχιστο χρονικό διάστημα. Στα ιερά τέρατα του NBA, η εφαρμογή μάς παρέχει τη δυνατότητα να απολαύσουμε σκηνές video με ορισμένες χαρακτηριστικές φάσεις από εντυπωσιακές αγωνιστικές στιγμές. Σχετικά με τον Μιχαλάκη τον Τζόρνταν, για παράδειγμα, εκτός από το αναλυτικό βιογραφικό και το πλούσιο φωτογραφικό υλικό, μπορούμε να παρακολουθήσουμε εντυπωσιακές σκηνές video από φανταστικές κινήσεις του μάγου του NBA. Τα στοιχεία με τα οποία είναι ενημερωμένο το πρόγραμμα καλύπτουν μέχρι και την περίοδο 1994/95. Καθώς όμως τα στοιχεία μεταβάλλονται συχνά, η Microsoft φρόντισε ώστε να μην αφήσει τους χρήστες "ξεκρέμαστους". Ετσι, σε συγκεκριμένο section περιλαμβάνονται όσες πληροφορίες είναι απαραίτητες για την "αναβάθμιση" των δεδομένων. Πιο συγκεκριμένα, υπάρχουν στοιχεία για το πώς μπορείτε να γίνετε συνδρομητής στην ειδική BBS της Microsoft, από όπου θα μπορείτε να αντλείτε σε καθημερινή βάση τη νεότερη ενημέρωση των δεδομένων σας ακόμα και για αγώνες που έχουν ολοκληρωθεί αυθημερόν.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386/33, Windows 3.1 και άνω, 4MB RAM, 3MB στο σκληρό, 2x CD-ROM drive, SVGA 256 χρωμάτων
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 7.900 δρχ.



ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

GAMES ΜΕ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ

Ο,τι πάρεις δύο χιλιάρικα. Ασ' το κάτω αυτό, κύριος, κάνει δεκαπέντε!

Επειδή η ελληνική τηλεόραση δεν με ικανοποιεί εδώ και χρόνια, θα πρέπει να είμαι από τους πρώτους στην Ελλάδα που απόκτησαν video. Στα video clubs που είμαι γραμμένος, μόνο κόκκινο χαλί δεν μου στρώνουν για να πατήσω. Πρόσφατα πήγα σε ένα από αυτά, στο οποίο είχα να πατήσω αρκετό καιρό - κάνα μήνα, δηλαδή - και, αίφνης, εκεί που παρατηρούσα αναποφάσιστος τις καινούριες παραλαβές ταινιών, το μάτι μου έπεσε σε κάτι που έμοιαζε με computer game. Δεν χάνω, λοιπόν, την ευκαιρία και ερωτώ σε ύφος σοβαρό την ανυποψίαστη (εντελώς!) κοπελίτσα που καθόταν πίσω από τον πάγκο: "Ορέ, τι είν' τούτο;" Αναστατωμένη από το επιτιμητικό μου ύφος, η κοπέλα άρχισε να μου τα μασάει και, από ό,τι κατάλαβα, ούτε κι αυτή ήξερε περί τίνος επρόκειτο. Εκεί κάπου μαλάκωσα και άρχισα να της εξηγώ γλυκά-γλυκά για το Big Bang, την καινοζωική περίοδο, τους αρχαϊκούς χρόνους, την κλασική εποχή, το Μεσαίωνα, την Αναγέννηση, την πτώση του Βυζαντίου, τον ENIAC και, γενικά, ό,τι ήταν απαραίτητο για να καταλάβει ότι αυτό που νοίκιαζε ήταν παιχνίδι για υπολογιστή. Αφού βρεθήκαμε κάποια στιγμή στην ίδια εποχή, μου εξήγησε ότι τα προϊόντα αυτά ενοικιάζονται προς 2.000 δρχ. την εβδομάδα, εκτός από το καινούριο Police Quest το οποίο ενοικιάζεται προς μόλις 15.000 δρχ. την εβδομάδα, γιατί έχει - λέει - πολλά CDs.

Εύλογα, μου γεννήθηκε το ερώτημα πώς μπορεί μια εταιρία να ενοικιάζει ένα προϊόν στην τιμή πώλησής του (μάλιστα, αν θυμάμαι καλά, το συγκεκριμένο προϊόν πουλιέται ΦΘΗΝΟΤΕΡΑ). Οπως άλλωστε το περίμενα, ούτε σε αυτή μου την ερώτηση κατάφερε να βρει μια ικανοποιητική απάντηση.

Ισως, τελικά, η ενοικίαση παιχνιδιών να είναι η λύση ώστε να μπορεί ο καθένας να παίζει ακόμη και τα πιο ακριβά παιχνίδια. Οχι όμως με αυτές τις τιμές και όχι, φυσικά, με αυτή την εξυπηρέτηση. Ισως μάλιστα, αυτό που κάνει το συγκεκριμένο video club να είναι και λίγο ψιλοχοντροπαράνομο...

ΑΠΩΝ;

Ναι, γνωρίζω ότι η στήλη "έγραψε απουσία" τον προηγούμενο μήνα. Δεν χρειάζεται να μου το θυμίζετε συνεχώς...

Λόγω μίας εξαιρετικά αστείας συγκυρίας, στο προηγούμενο τεύχος η στήλη αυτή έμεινε "εκτός νυμφώνος". Τις λεπτομέρειες της συγκυρίας αυτής δεν πρόκειται να σας τις αναφέρω, διότι θα φέρω σε δύσκολη θέση τον αρχισυντάκτη και δεν κάνει. Κατά βάθος είναι καλό παιδί (μιλάμε όμως για πολύ βάθος!)... Τέλος πάντων! Οχι, το "Μεταξύ μας" δεν καταργήθηκε - όπως φοβήθηκαν πολλοί. Ας πούμε ότι για λίγο καιρό "ξαπόστασε" και, τώρα πια, ξανά προς τη δόξα τραβά...

ΕΝ ΕΤΕΙ 2000, COBOL!

Και ύστερα μιλάμε για το τρένο της Πληροφορικής. Αλήθεια, ξέρετε ότι είμαστε οι έσχατοι της Ευρώπης;

Η επιστολή που παραθέτουμε είναι χαρακτηριστική της παιδείας, όσον αφορά στον τομέα της Πληροφορικής, στη χώρα μας. Χωρίς άλλα σχόλια και εισαγωγές, παραθέτω το γράμμα (σχεδόν) αυτούσιο.

"Αγαπητό περιοδικό,

... Σου γράφω αυτό το γράμμα για να εκφράσω κάποια μεγάλα παράπονα, τόσο δικά μου όσο και συμμαθητών μου, κυρίως στο δημόσιο τομέα εκπαίδευσης στην Πληροφορική. Πηγαίνω στην Γ' τάξη του 1ου ΤΕΛ Μυτιλήνης στον τομέα Πληροφορικής του τμήματος Προγραμματιστών και έχω δει τόσο γελοία πράγματα αυτά τα 2-3 χρόνια που με έχουν αηδιάσει. Θα αρχίσω από τις γλώσσες προγραμματισμού. Επιτρέπεται, κυρίες και κύριοι, μόλις 4 χρόνια πριν το 2000, στην εποχή των Windows 95 και της Visual C++, να μαθαίνουμε πώς να προγραμματίζουμε σε COBOL; Και μάλιστα με ένα βιβλίο που αυτή τη στιγμή, εάν δεν εκτιμούσα την προσφορά των βιβλίων

INTERNET; ΘΕΛΩ ΔΙΑΖΥΓΙΟ!

Τι άλλο θα δούμε πια σε αυτό το δίκτυο...

Ους ο Θεός συνέζευξεν, Internet μη χωριζέτω! Κάπως έτσι θα πρέπει να διαμορφωθεί το γνωστό απόσπασμα της τελετής του μυστηρίου του γάμου, έτσι ώστε να προφυλάσσονται τα νέα ζευγάρια από τις αμαρτίες της νέας τεχνολογίας. Ε, δεν είναι και λίγο... Ενα ζευγάρι χώρισε εξαιτίας του Internet!

Το περιστατικό αυτό, όπως όλα τα ευτράπελα, συνέβη στις Ηνωμένες Πολιτείες. Η γυνή, μπορεί να εφοβείτο τον άνδρα, αλλά... εχαλβάδιαζε και έναν τρίτο, ο οποίος ήταν φανατικός Internet user, όπως άλλωστε και η ίδια.

Στο Internet γνωρίστηκαν, στο Intenet "ωρίμασε" η σχέση τους (όσο μπορούσε να ωριμάσει), στο Internet τους έκαναν "τσακωτούς". Ο δε σύζυγος, μπορεί να ήταν ο τελευταίος που το έμαθε, όπως συνήθως συμβαίνει στις καταστάσεις αυτές, δεν ήταν όμως και χαζός. Παρακολούθησε το mail της συζύγου του και είδε διάφορα "ροζ" μηνυματάκια.

Τα πήρε υπό μάλης και πήγε, τσιφ!, στο δικηγόρο του. Και έτσι είχαμε το πρώτο διαζύγιο εξαιτίας του παγκόσμιου διαδικτύου...

ΓΙΑ ΓΕΛΙΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΚΛΑΜΑΤΑ

Τα benchmarks πολλοί εμίσησαν, τα συγκριτικά τεστ υπολογιστών, όμως, ουδείς!

Η ιστοριούλα αυτή είναι σχετικά πρόσφατη (αν και προ των καλοκαιρινών διακοπών) και έχει σχέση με ένα συγκριτικό τεστ υπολογιστών Pentium που πραγματοποιήθηκε σε ένα γνωστό όσο και καταξιωμένο περιοδικό της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής. Ηταν, λοιπόν, μια εταιρία συναρμολόγησης υπολογιστών, η οποία εισήγαγε μόνη της τα βασικότερα εξαρτήματα του υπολογιστή, στη συνέχεια τα συναρμολογούσε και εν συνεχεία τα διέθετε με δικό της "ταμπελάκι" στην ελληνική αγορά. Γνωστή και κοινότοπη ιστορία. Η εταιρία αυτή όμως, επειδή τυγχάνει να φέρνει ένα από τα πιο γρήγορα motherboards της αγοράς, προσφέρει τους υπολογιστές που φτιάχνει και σε dealers σε τιμή χονδρικής, οι οποίοι στη συνέχεια επικολλούν το δικό τους "ταμπελάκι" επάνω στην κάσα του υπολογιστή. Στο συγκεκριμένο συγκριτικό, ο ίδιος υπολογιστής, με διαφορετικά ταμπελάκια, πρώτευσε και πάτωσε. Ο μεν υπολογιστής με το ταμπελάκι του dealer απέσπασε κολακευτικά σχόλια, ο δε με το ταμπελάκι της αντιπροσώπου εταιρίας "θάφτηκε". Και τώρα, η αντιπροσωπία το φυσάει και δεν κρυώνει...

γενικότερα, θα το χρησιμοποιούσα για προσάναμμα στο τζάκι. Είναι δυνατόν να διδασκόμαστε Pascal 5.5 χωρίς την ύπαρξη βιβλίων, στηριζόμενοι μόνο στις σημειώσεις των καθηγητών, με αποτέλεσμα κάθε μαθητής να αναγκάζεται να αγοράζει βιβλία - που εγώ, τουλάχιστον, αμφιβάλλω για το πόσο ποιοτικά είναι - και να κάνει ιδιαίτερα δίνοντας του κόσμου τα λεφτά; Πώς αντιλαμβάνεστε το γεγονός ότι, τουλάχιστον στον τομέα της Πληροφορικής, υπάρχουν μερικοί καθηγητές των οποίων οι γνώσεις φθάνουν μέχρι την εποχή του 8086 (άντε του 80286) και να "κομπλάρουν" με ερωτήσεις μαθητών του τύπου "Κύριε, η ALU του Η/Υ είναι ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής;", ερωτήσεις που οι μαθητές τις κάνουν κυρίως για να σπάσουν πλάκα, ενώ υπάρχουν εκπαιδευτικοί οι οποίοι ακόμα ψάχνουν να βρουν τη διαφορά μεταξύ αρχείου και καταλόγου; Προσωπικά, ντρέπομαι όταν οι περισσότεροι συμμαθητές μου δεν έχουν τη δυνατότητα να έχουν Η/Υ, ώστε να εξασκούνται και να μαθαίνουν όσο καλύτερα μπορούν την COBOL και την Pascal, και δεν έχουν ιδέα για τα λειτουργικά συστήματα. Δεν λέω, βέβαια, για Unix ή Novell αλλά απλό DOS. Βομβαρδιζόμαστε με ένα σωρό άχρηστες γνώσεις, περί ανάλυσης συστημάτων και άλλες αηδίες, χωρίς να γνωρίζουμε τα στοιχειώδη. Οχι, δεν λέω ότι οι γνώσεις προγραμματισμού είναι άχρηστες, αλλά ότι θα πρέπει να συνοδεύονται με πιο πρακτικές γνώσεις. Τέλος, θα ήθελα να πω ότι η ελληνική εκπαίδευση θα πρέπει πλέον να αντιμετωπιστεί σοβαρά και να οργανωθεί καλύτερα. Ακόμα, ευχαριστώ το περιοδικό που με ανέχθηκε."

"Τα λόγια είναι περιττά", όπως λέει και το σχετικόν άσμα... ■

ΜΑΣ ΣΥΓΧΩΡΕΙΤΕ, ΔΙΑΚΟΠΕΣ!

Αυτό θα πει γκαντεμιά. Εσύ να "καίγεσαι" και ο άλλος, η ευυπόληπτη εταιρία, να κάνει τα μπανάκια της και να αδιαφορεί παντελώς.



Μια φορά κι έναν καιρό, που λέτε, ήταν κάποιος Βαγγέλης. Τώρα, ποιος Βαγγέλης δεν έχει τόση σημασία, όση έχει η περιπέτεια που πέρασε. Ως φιλότιμος PCάς, λοιπόν, ο Ευάγγελος είχε έναν αξιοπρεπή Pentium, καμπόσα MBytes μνήμης, έναν ικανοποιητικό δίσκο και μία όμορφη οθόνη SuperVGA multiscan-low-frequency-energy-star και όλα τα σχετικά. Ομως, μια ωραία καλοκαιρινή πρωία (ωραία για μας τους υπόλοιπους, γιατί για τον Βαγγέλη μόνο ωραία δεν ήταν), η οθόνη άρχισε να κάνει "νερά". Τι νερά δηλαδή, ολόκληρο ωκεανό! Μουλάρωσε και δεν έδειχνε τίποτε απολύτως. Ούτε καν την ΕΤ1. Λογικό, βέβαια, καθότι η οθόνη αυτή ήταν σχετικά καινούρια και δεν είχε περάσει ακόμα το "τεστ του καλοκαιριού". Για όσους δεν γνωρίζουν, το συγκεκριμένο "τεστ" απολαμβάνει του σεβασμού ακόμα και των πλέον "ψαγμένων" computer-άδων.

Ως νοήμων άνθρωπος, λοιπόν, ο Βαγγέλης πηγαίνει αμέσως στο κατάστημα από όπου την αγόρασε και την αφήνει προς επισκευή με την παράκληση να διορθωθεί η βλάβη το συντομότερο δυνατό, γιατί έχουμε και δουλειές να κάνουμε. Εντάξει; Εντάξει.

Περνά η πρώτη εβδομάδα και το monitor βρίσκεται ακόμα στον πάγκο των επισκευών. Εγκυρες πληροφορίες διαβεβαιώνουν ότι δεν έχει επισκευασθεί ακόμη. Περνά και η δεύτερη εβδομάδα χωρίς αποτέλεσμα, οπότε τι να κάνει ο καημένος ο Βαγγέλης, έρχεται και μου ζητά μια αρχαία VGA οθόνη που χρησιμοποιούσα στο σπίτι για να ξεκουράζω τα πόδια μου. "Είμαι σίγουρος ότι τα πόδια μου θα σε μισήσουν, αλλά δεν πειράζει, πάρ' τη" είπα σε μια κρίση μεγαλοψυχίας.

Για να μην τα πολυλογώ, πέρασαν ακόμα δυο-τρεις εβδομάδες αναμονής. "Είναι έτοιμη;", "Οχι ακόμα", ώσπου κάποια στιγμή κάτι άλλαξε: Δεν απαντούσε κανένας στο τηλέφωνο. Πηγαίνοντας (αυτοβούλως) ο Βαγγέλης στα γραφεία της εταιρίας, είδε μία - πολύ όμορφη, ομολογουμένως - ταμπελίτσα, η οποία πληροφορούσε με ευγένεια το αγοραστικό κοινό ότι η εταιρία βρισκόταν σε διακοπές! Εκτοτε, δεν έμαθα τι απέγινε με το monitor του Βαγγέλη, ξέρω όμως ότι το δικό μου βρίσκεται ακόμα στο σπίτι του!

Games out

Παίξτε MULTI PLAY

The GA

COMPU

Με τη συνεργασία/χορηγία του

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PCmaster CD-ROM

ΕΝΑ ΔΙΚΤΥΟ ΑΦΙΕΡ

Η COMPULINK σας προσφέρει τώρα κάτι μοναδικό!

Παίξτε τα αγαπημένα σας multi-player games τοπικών δικτύων μέσω του Internet!
Παίξτε με τα δημοφιλή WARCRAFT II, COMMAND & CONQUER, DUKE NUKEM 3D και πλήθος άλλων.

ΤΟ GAME NET ΕΙΝΑΙ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ, αφού σας προσφέρει ατελείωτες ώρες παιχνιδιού και δράσης χωρίς περιορισμούς απόστασης, χρονικής πρόσβασης και αριθμού χρηστών.

ΤΟ GAME NET ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟ, διότι διαθέτει άμεσο και αποτελεσματικό support για όλους τους gamers και τη δυνατότητα ενσωμάτωσης σχεδόν κάθε καινούριου παιχνιδιού που κυκλοφορεί.



ΤΟ GAME NET ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΟ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ και ατελείωτη δράση. Τα on-line τουρνουά που διοργανώνει σε συνεργασία με το PC Master θα αφήσουν εποχή και θα σας γεμίσουν με πλούσια δώρα.

ΤΟ GAME NET ΕΙΝΑΙ ΦΙΛΙΚΟ και απλό στη χρήση του, αφού το μόνο που χρειάζεται είναι να διαθέτετε τα παιχνίδια και να είστε συνδρομητής του Δικτύου CompuLink.

Στο **GAME NET** έχουν δυνατότητα **ΔΩΡΕΑΝ** πρόσβασης όλοι οι συνδρομητές των κόμβων του δικτύου CompuLink.



of Limits
ER GAMES ON LINE
ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΤΗΣ COMPULINK
ME
ULINK nEt
ΩΜΕΝΟ ΣΤΑ GAMES
ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΤΙΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ ΣΑΣ ΣΤΟ
1ο ON-LINE ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΤΟΥ GAME NET ΣΤΟ WARCRAFT II.
Ο ΑΓΩΝΑΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΟΝΑΔΙΚΑ!
WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS
Copyright © 1996 Blizzard Entertainment
Portions © Copyright 1993-1995, Scitech Software
Smacker Video Technology © Copyright 1994, Invisible, Inc. d.b.a. Rad Software
ΜΙΛΗΣΤΕ ΣΗΜΕΡΑ ΜΕ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ ΤΗΣ COMPULINK
ΕΝΑΣ ΖΩΝΤΑΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ, ΦΤΙΑΓΜΕΝΟΣ ΑΠΟ GAMERS
ΓΙΑ GAMERS, ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ
Πληροφορίες-εγγραφές στα τηλέφωνα 9249761-8 ή στα τηλέφωνα των τοπικών κόμβων. Τεχνικές πληροφορίες & δηλώσεις συμμετοχής στην e-mail address vantor@compulink.gr, στη διάσκεψη NetGamer της CompuLink ή μέσω του Web server COSMOS,
http://www.compulink.gr/gamenet
COMPULINK NETWORK
Αθήνα: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9249761-8, fax: 9249290,
Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
E-Mail Address: marcom@compulink.gr URL: http://www.compulink.gr

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ



Αν και εσείς τη διαβάζετε το Σεπτέμβριο, η στήλη γράφτηκε αναγκαστικά τον Ιούλιο, με το νου στις καλοκαιρινές βουτιές. Είχα αφηγηματική διάθεση, γι' αυτό και σκέφτηκα να συγκεντρώσω κάποιες ιστοριούλες. Ελπίζω να περάσετε καλά...

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Επιχείρηση Κλεισθένης.

Τι σας θυμίζει; Δωρεάν φρεσκάρισμα της ιστορικής σας μνήμης, μία προσφορά της PC Experience στους αγαπημένους της αναγνώστες. Αθηναίος ευγενής λοιπόν ο Κλεισθένης και μετέπειτα άρχοντας της πόλης, θεωρείται ο θεμελιωτής της δημοκρατίας, με μια σειρά νομοθετικών μεταρρυθμίσεων που έδωσαν στο πολίτευμα περισσότερο λαϊκή μορφή, με την εξουσία να περνάει σταδιακά στους πολίτες.

Αυτό το όνομα επιλέχτηκε για ένα φιλόδοξο πρόγραμμα εισαγωγής των υπολογιστών στη δημόσια διοίκηση που εγκρίθηκε πρόσφατα. Θα κοστίσει αρκετά δισεκατομμύρια δραχμές και φιλοδοξεί να θέσει τέρμα στη γραφειοκρατία που ταλαιπωρεί τους Ελληνες επί δεκαετίες. Επ' ευκαιρία λοιπόν αυτής της πρωτοβουλίας, παραθέτουμε το ακόλουθο κουίζ, το οποίο εσείς καλείστε να απαντήσετε θαρραλέα και με ειλικρίνεια.

Ερώτηση 1: Μετά από ώρες αναμονής στην ουρά, έρχεται η σειρά σας να εξυπηρετηθείτε από τον υπάλληλο, οπότε και συμβαίνουν τα εξής:

α) Παθαίνει crash ο σκληρός δίσκος. Ατυχία, ε;

β) Κολλάνε τα Windows 95 και πρέπει να περιμένετε για το reboot. Ο χειριστής ορκίζεται ότι πρώτη φορά του συμβαίνει, αλλά εσείς δεν τον πιστεύετε.

γ) Διακοπή ρεύματος. Δυστυχώς, για λόγους οικονομίας δεν προνόησαν να βάλουν UPS.

δ) Ο υπάλληλος, έμπειρος και πονηρός, βγάζει από το ράφι τον παλιό, καλό, ογκώδη φάκελο που έχει πάντοτε πρόχειρο για ώρα ανάγκης ("όλο χαλάνε αυτά τα μαραφέτια", σας εξηγεί με ύφος ανθρώπου που ξέρει πολλά).

ε) Ακούτε με έκπληξη τον υπάλληλο να σας ρωτάει: "Μήπως γνωρίζετε τι πρέπει να πατήσω για να βγω στην κεντρική οθόνη ;"

Ερώτηση 2: Είστε δημόσιος υπάλληλος και ξεκινάτε την πρώτη σας μέρα παρέα με τον υπολογιστή. (Δυστυχώς, δεν παρακολουθήσατε την εκπαίδευση, διότι εκείνη την ημέρα σάς φάνηκε βαρύ και ασήκωτο το πάπλωμα. Εξάλλου, εσείς είστε σαΐνι και θα δείξετε στο παλιομηχάνημα ποιος είναι το αφεντικό.) Τι από όλα σας τυχαίνει;

α) Μπερδεύετε τον υπολογιστή με τη μηχανή του καφέ και τον αρχίζετε στις κλωτσιές για να πάρει μπρος. Απογοητευμένος, σκέφτεστε ότι αυτό το πράγμα καταλαμβάνει πολύ χώρο πάνω στη γραφειάρα σας, χώρια που είναι κακάσχημο και θέλετε επιτέλους κάτι με σωστό ιταλικό design που θα αναδεικνύει το κύρος και το καλό γούστο σας. Μα επιτέλους, χάθηκε ένα μεταλλικό χρωματάκι και κάτι πιο αεροδυναμικό, σαν το καινούριο σας GTI;

β) Φωνάζετε τη Μαιρούλα από το διπλανό γραφείο που είναι πρακτικός άνθρωπος και σας δείχνει τα βασικά. Σε αντάλλαγμα, πρωτοκολλάτε καμιά 500αριά αποφάσεις.

γ) Φωνάζετε τον Κωστάκη, αυτόν τον 14άχρονο διαβολάκο, και του υπόσχεστε ένα Playstation της Sony δώρο, αρκεί να σας πει δυο κουβέντες για τους υπολογιστές. Στους συναδέλφους που κοιτάνε υποτιμητικά και χαχανίζουν πίσω από την πλάτη σας, εξηγείτε με δήθεν ατάραχο ύφος ότι δοκιμάζετε τις γνώσεις του μικρού.

δ) Με τα πολλά, καταφέρνετε να μάθετε τα προγράμματα που χρειάζεστε για τη δουλειά σας και επιτυγχάνετε στοιχειώδη συντονισμό και συνεννόηση. Πάνω που πιστέψατε ότι όλα θα κυλήσουν αρμονικά, διαπιστώνετε ότι σας φυτέψανε ιό, καταμεσής στο σκληρό δίσκο (άλλη φορά να προσέχετε όταν δίνετε υποσχέσεις στο μικρό Κωστάκη, διότι πρέπει να τις τηρείτε κιόλας!).

ε) Μετά από ώρες χαμένης παραγωγικότητας (μα γιατί κολλάει η κάρτα ήχου με την κάρτα δικτύου και τι με νοιάζει εμένα και πού είναι αυτός ο τεχνικός να με βοηθήσει...), τα παρατάτε όλα και πιάνετε ξανά τα χαρτιά σας. Στο κάτω-κάτω της γραφής, καλύτερα να ταλαιπωρείτε εσείς τους πολίτες, παρά να ταλαιπωρεί το PC εσάς!

ΑΛΛΑΓΗ ΤΟΥ DESKTOP

Μα δεν βαρεθήκατε ακόμη να χαζεύετε την ίδια επιφάνεια εργασίας; Οταν δουλεύετε με τις ώρες μπροστά στον υπολογιστή, έρχεται η στιγμή που αναζητάτε μια αλλαγή, μια ανανέωση. Το ίδιο συνέβη και σε μένα. Αρχισα λοιπόν να ψάχνω για καινούριο background, που θα αντικαθιστούσε το παλιό στο desktop μου, το Science του Plus που είχα βαρεθεί να το βλέπω. Πάνω στην αναζήτηση, πέτυχα τα αγαπημένα μου συννεφάκια σε γαλανούς ουρανούς στην ανάλυση που μου ταίριαζε και στη σκηνή ακριβώς που μου αρέσει. Οποτε νιώσω κούραση ή κακή διάθεση, κλείνω όλα τα παράθυρα των προγραμμάτων και κάθομαι να χαζεύω το monitor. Αισθάνομαι για λίγο ότι πετάω, το μάτι γλαρώνει και αποκαθίσταται η πολυπόθητη ηρεμία. Δοκιμάστε και εσείς να ζωντανέψετε λίγο την οθόνη του υπολογιστή σας. Εγώ σας δείχνω και το screenshot, για να κρίνετε μόνοι σας...



Το καινούριο μου desktop. Πολύ που σας ενδιαφέρει θα μου πείτε, αλλά εγώ σας το δείχνω.

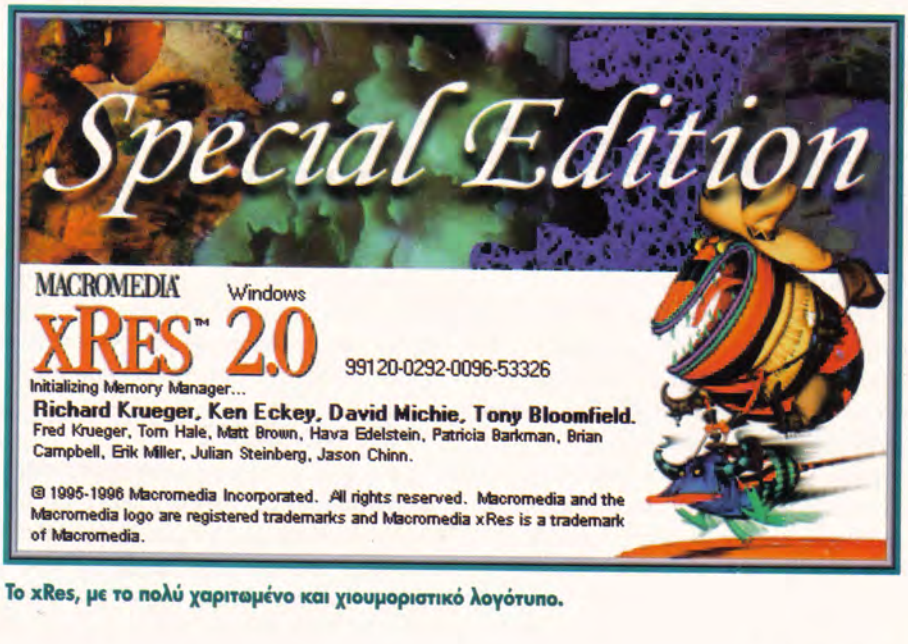
ΤΑ ΚΟΥΦΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ...

Είμαι σε σεμινάριο, αντιμέτωπος με τέσσερα μηχανήματα, καθένα με μισή ντουζίνα ιδιοτροπίες. Αν θελήσετε ποτέ να εκδικηθείτε κάποιον, βάλτε τον να προετοιμάσει για σύνδεση με το Internet ένα Hewlett-Packard 486/25 με 4 MB μνήμης, ένα Zenith σε κάπως καλύτερη κατάσταση με 8 MB μνήμης και μια "μαϊμού", επίσης με 4 MB (αυτό το νούμερο θα με κυνηγάει τη νύχτα στους εφιάλτες μου).

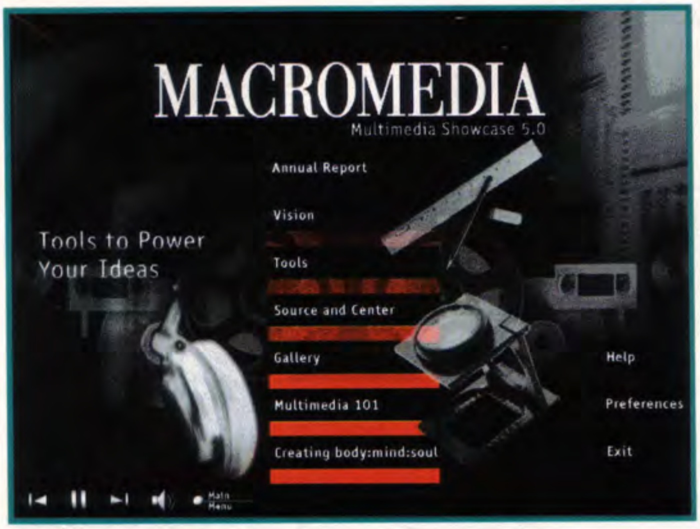
Το μοναδικό μηχάνημα της προκοπής ήταν ένας Pentium/90, που με περιποιήθηκε για τα καλά. Την ώρα που εγκαθιστούσα ένα πρόγραμμα, πήγε και κάηκε η κάρτα γραφικών (μία παλιά Trident που προφανώς είχε διανύσει τον ωφέλιμο χρόνο ζωής της). Από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω με αυτή την ιστορία. Είχα μαζί μου δύο σετ από δισκέτες και χτύπησαν και τα δύο! Αναγκάστηκα άλλα να τα κατεβάζω από το Δίκτυο, άλλα να τα αποσυμπιέζω μόνος μου από δικές μου δισκέτες, ο χρόνος έτρεχε, τα μηχανάκια του διαβόλου ήταν πιο αργά και από νυσταγμένη χελώνα και εγώ να ιδρώνω και να ξεφυσάω. Δοκιμάστε μετά να τρέξετε το Netscape Navigator 2.0 σε αυτά τα μηχανήματα. Ούτε στο χειρότερο εχθρό μου...

ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ PCs;

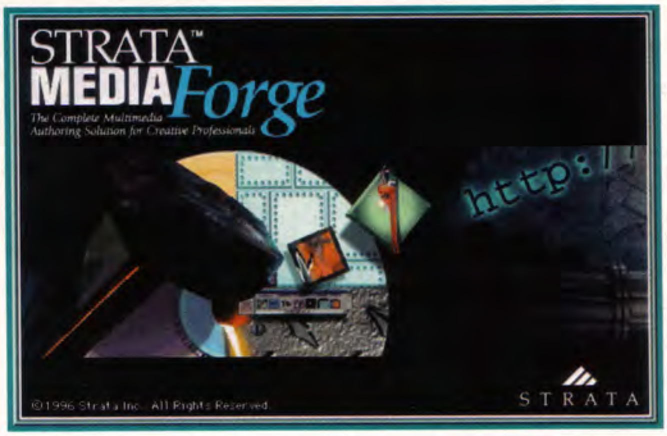
Τεχνολογικές ιστορίες ανθρώπων που μέσα από τους υπολογιστές έστησαν γέφυρες



Το xRes, με το πολύ χαριτωμένο και χιουμοριστικό λογότυπο.



Σε ένα καταπληκτικό CD-άκι, η Macromedia έχει συγκεντρώσει πανέμορφα demos από καλλιτεχνικές δημιουργίες που έλαβαν "σάρκα και οστά" με τη βοήθεια των δικών της εργαλείων. Απέμεινα να χαζεύω εκστατικός τις πανέμορφες εναλλαγές εικόνων...



Το Strata της MediaForge είναι ένα εξαιρετικό multimedia authoring tool για προχωρημένους.

επικοινωνίας. Σε κάποιες απομονωμένες περιοχές των ΗΠΑ, λοιπόν, η ιστορία μας εστιάζει στους παράλληλους βίους μερικών ανθρώπων που έχουν κάτι κοινό. Συγγενείς και πολύ κοντινοί τους άνθρωποι πάσχουν από την εξαιρετικά σπάνια νόσο του Αλτσχάιμερ. Η κοινωνική λειτουργός που είχε την επίβλεψή τους αντιμετώπιζε ένα σύνθετο πρόβλημα, αυτό των μεγάλων αποστάσεων και των ερημικών τοποθεσιών διαμονής. Ολοι αυτοί οι άνθρωποι δεν είχαν κοντά τους μια ψυχή να ακουμπήσουν τον πόνο τους. Επιπλέον, είχαν πρόβλημα στις διαπροσωπικές επικοινωνίες και τους φαινόταν δύσκολο να εκδηλωθούν άμεσα.

Η πειραματική λύση που προτάθηκε και εφαρμόστηκε ήταν να τους προμηθεύσουν από ένα PC εφοδιασμένο με modem και μαζί μία συνδρομή σε μία BBS με πρόσβαση και στο Internet. Το φαινομενικά ψυχρό μέσο αποδείχτηκε σωτήριο. Μέσα από το IRC και ειδικές διασκέψεις για το συγκεκριμένο πρόβλημα, όλοι αυτοί οι άνθρωποι βρήκαν διέξοδο έκφρασης και μπόρεσαν να επικοινωνήσουν με άτομα που αντιμετώπιζαν παρόμοια προβλήματα. Δημιούργησαν ισχυρές φιλίες και μοιράστηκαν τις έγνοιες τους. Αργότερα, συναντήθηκαν και "ζωντανά", χαρούμενοι για την εμπειρία που είχαν.

Την επόμενη φορά που κάποιος θα σας μιλήσει δογματικά για τις συμφορές που φέρνουν οι υπολογιστές, πείτε του πως ο ανθρώπινος νου είναι υπεύθυνος για το καλό και το κακό, ανάλογα με τη χρήση που ασκεί στα τεχνολογικά εργαλεία που πέφτουν στα χέρια του.

Ο ...ΤΑΞΙΤΖΗΣ

Υπάρχει ένας ταξιτζής στις ΗΠΑ (πού αλλού;), με ένα ταξί φορτωμένο gadgets, που έχει μετατρέψει τη διαδρομή σε show. Συνηθίζει μάλιστα να φωτογραφίζει τους πελάτες του και να δημοσιεύει μετά τις εικόνες στη σελίδα που έχει στον World Wide Web!

ΜΕΤΟΝΟΜΑΣΙΕΣ

Οχι ακριβώς ιστορία, αλλά καταγραφή των συνηθειών που έχουν οι χρήστες, για να κάνουν περισσότερη προσωπική την εργασία τους στον υπολογιστή. Ξέρετε τα διάφορα εικονίδια στο desktop των Windows 95. Κάποιος είχε μετονομάσει το My Computer και το είχε κάνει "Ο Πονηρούλης" (γέλια εγώ...). Σε ένα άλλο μηχάνημα, το Network Neighborhood είχε γίνει "Κομπιουτερογειτονιά". Αλλού είδα το Recycle Bin να το έχουν ονομάσει "Τα άπλυτα" (...ξανά γέλια εγώ). Λοιπόν, σκέφτομαι να αλλάξω όνομα στον Micron και από δηλωτικό της μάρκας να τον βαφτίσω κάτι πιο αυθεντικό και ενδιαφέρον. Οσοι έχετε κάποια καλή πρόταση ή έχετε να διηγηθείτε παρόμοιες ονοματοδοσίες, στείλτε γράμμα και οι καλύτερες ιδέες θα δημοσιευτούν από τη στήλη.

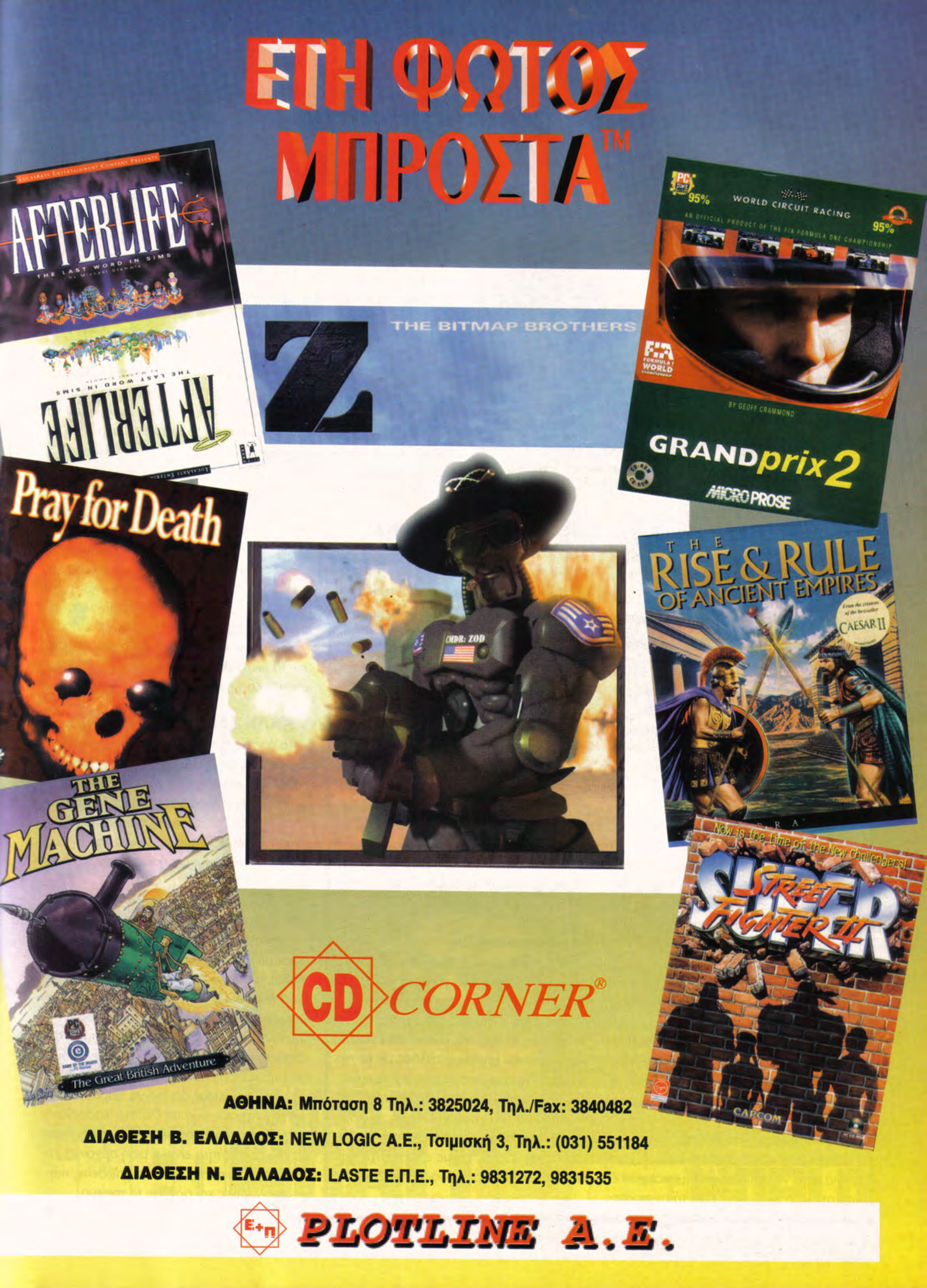
ΕΝΑΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΣ...

Με έπιασαν πάλι οι οικολογικές μου ανησυχίες. Σκεφτόμουνα ότι ολόκληρος ο πληροφορικός πληθυσμός αθροιζόμενος, πρέπει να είναι η πιο ρυπογόνα και επιβλαβής κατηγορία στον πλανήτη. Ξεκινώντας από τα εργοστάσια κατασκευής υπολογιστών και των περιφερειακών τους, μέχρι τα cartridges με υπολείμματα μελάνης που πετάμε στα σκουπίδια. Από την αρχή της διαδικασίας παραγωγής μέχρι τα τελικά στάδια της κατανάλωσης πρέπει να κάνουμε αρκετή ζημιά. Μήπως θα μπορούσε κάποιος συνασπισμός πολυεθνικών εταιριών να αναλάβει πρωτοβουλίες σχετικά με αυτό το θέμα; Τουλάχιστον, να ανακυκλώνουμε κατιτίς, βρε παιδί μου...

3D ΟΡΑΜΑΤΙΣΜΟΙ

Εν τω μεταξύ, στα εργαστήρια και στα ερευνητικά κέντρα όλων των εταιριών, "καυτό" θέμα είναι οι εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας στον κόσμο των δικτύων. Η Microsoft, για παράδειγμα, συγκρότησε πριν από λίγα χρόνια μια ομάδα, η οποία ξεκίνησε να ασχολείται με το θέμα. Τώρα, αριθμεί περισσότερα από 100 μέλη και ετοιμάζει εντυπωσιακά πράγματα.

Η κεντρική ιδέα που οι περισσότεροι διαβλέπουν είναι ψηφιακές αναπαραστάσεις-εκπρόσωποι του εαυτού μας, που θα συχνάζουν στο δίκτυο λειτουργώντας για λογαριασμό μας. Εχουν επενδυθεί σημαντικά ποσά σε αυτή την ιστορία και οι ειδικοί εκτιμούν ότι το Cyberspace, όπως περιγράφεται


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
AFTERLIFE
THE LAST WORD IN SIMS
Z
THE BITMAP BROTHERS
WORLD CIRCUIT RACING
95%
GRANDprix 2
BY GEOFF CRAMMOND
MICRO PROSE
Pray for Death
THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES
CAESAR II
CMDR: ZOD
THE GENE MACHINE
The Great British Adventure
Now is the time of the New Challengers!
SUPER STREET FIGHTER II
CAPCOM
CD CORNER®
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482
ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184
ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE Ε.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535
PLOTLINE A.E.



Δείγμα από το site της MTV, με το λογότυπο να κάνει τα δικά του, χάρη στην τεχνολογία Shockwave.

σε αρκετά βιβλία επιστημονικής φαντασίας, δεν απέχει υπερβολικά από την υλοποίησή του. Για να γίνει κάτι τέτοιο, χρειαζόμαστε ακόμη περισσότερη υπολογιστική ισχύ, κάτι που με τους σημερινούς ρυθμούς θα επιτευχθεί γοργά και σε προσιτό κόστος. Αρκεί να μην μπερδευτούμε με τα ψηφιακά μας αντίγραφα, κάτι που με φοβίζει ιδιαίτερα. Θεωρώ αυτό το θέμα πολύ σημαντικό και θα επανέλθω. Πιστεύω ότι θα αλλάξει ριζικά τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούμε τους υπολογιστές.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Πρόκειται για το Quake της id Software. Ξέρετε τώρα από τα παιχνίδια με τη δαιδαλώδη πλοκή, τους σύνθετους χαρακτήρες, την ενυπάρχουσα σκηνοθετική πληρότητα και την πλούσια αφηγηματική δράση, που συνοψίζεται τελικά σε μία φράση: "Σκοτώστε ό,τι κινείται!"

Ο διάδοχος του θρυλικού Doom δεν διεκδικεί δάφνες ως προς τη βαθιά νοηματική του υπόσταση. Αυτό το γνωρίζουμε όλοι πολύ καλά.

Υπάρχουν όμως στιγμές που νιώθουμε μέσα μας να ξυπνά ένας άλλος εαυτός που επιθυμεί να εκδηλώσει τα πρωτόγονα ένστικτα που όλοι κρύβουμε επιμελώς. Δεν μπορώ να φανταστώ υγιέστερη εκτόνωση από αυτό το παιχνίδι, αν και η υπόθεση σηκώνει κουβέντα.

Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί υπερβολικά και εξακολουθώ να σκύβω ασυναίσθητα από την καρέκλα για να αποφύγω τις αδέσποτες σφαίρες και να νιώθω τον ίδιο φόβο όταν παίζω εντελώς απομονωμένος. Η αγωνία και η ένταση στην πρώτη γραμμή και εγώ να τελειώνω το πρώτο επεισόδιο την ίδια κιόλας μέρα. Οπως καταλαβαίνετε, θα κολλήσετε για τα καλά, αλλά δεν χρειάζεται να βλέπει και το μικρό σας αδελφάκι όταν εξολοθρεύετε με έκδηλη ικανοποίηση τους κακούς.

ΚΑΛΗ ΣΑΙΖΟΝ ΝΑ ΕΧΟΥΜΕ...

Το άρθρο αυτό γράφτηκε μέσα στο κατακαλόκαιρο, σε δύο διαφορετικούς υπολογιστές, που θα γίνονταν τρεις αν ο Toshiba είχε έρθει στην ώρα του. Το μισό γράφτηκε στον Micron και το υπόλοιπο στον υπολογιστή ενός φίλου, ο οποίος - τώρα που το σκέφτομαι - είναι πολύ πιο ήσυχος από τον δικό μου.

Τα καινούρια τροφοδοτικά έχουν εξελιχθεί αρκετά, κυρίως σε ό,τι αφορά την αξιοπιστία (αν κάπου στον εξοπλισμό υπάρχουν ηλεκτρικές διαρροές, τότε αρνείται να ξεκινήσει), αλλά και το θόρυβο που εκπέμπεται. Στην περίπτωση αυτή, δεν ακουγόταν το παραμικρό. Στο ίδιο μηχάνημα, προφανώς λόγω σκόνης, το CD "κατάπινε" ή επαναλάμβανε tracks, σημάδι ότι είχε έρθει η ώρα του για καθάρισμα της κεφαλής laser. Ξέρετε, αναλογιζόμουν ότι συχνά παραμελούμε τα μηχανήματά μας σε θέματα καθαριότητας. Το έχω ξαναγράψει, αλλά μην ξεχνάτε ότι η καθαριότητα είναι η μισή αρχοντιά και στους υπολογιστές. Ανασκουμπωθείτε, πάρτε τις χλωρίνες και αρχίστε το τρίψιμο... ■

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ολόκληρη παρέλαση από πακέτα, για όλα τα γούστα. Ποτέ ο σκληρός μου δεν είχε τέτοια κυκλοφοριακή συμφόρηση. Χρειάζομαι επειγόντως ένα καλό πακέτο uninstall.

Macromedia xRes

Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας (ο κόσμος δεν αρχίζει ούτε τελειώνει σε ένα PhotoShop ή ένα PhotoPaint), το οποίο μου άρεσε αρκετά. Με τη βοήθειά του, έχουν κατασκευαστεί μερικά από τα καλύτερα στατικά effects και είναι δημοφιλές σε όσους δουλεύουν με άλλα πακέτα της ίδιας εταιρίας, διότι τα συμπληρώνει κατά τον καλύτερο τρόπο.

Strata MediaForge

Για multimedia authoring που ξεφεύγει από τα καθιερωμένα. Μπορείτε να ενσωματώσετε από video μέχρι OLE controls, ενώ απευθύνεται στους προχωρημένους. Αρκεί μόνο να δείτε τα εγχειρίδια και θα πάθετε εγκεφαλικό.

Macromedia Showcase

Σκεφτόμουν ότι είναι πλέον πολύ δύσκολο για μένα να εντυπωσιαστώ με κάτι, ότι έχω καταλήξει λίγο μπλαζέ. Αυτό ανατράπηκε μόλις έβαλα στο CD το Showcase της Macromedia, ένα απαύγασμα επιδειξιομανίας, τόσο προκλητικό και καλοφτιαγμένο που γίνεται αφόρητα ελκυστικό. Οι άνθρωποι έχουν κάνει φοβερή δουλειά και έχουν κάθε λόγο να το δείχνουν. Ζηλεύω αυτές τις θαυμάσιες δημιουργίες και αναρωτιέμαι πόσο ταλέντο και σκληρή δουλειά χρειάζεται για να στηθούν όλες οι σκηνές, τα 3D μοντέλα, το animation, η αναπαράσταση φανταστικών κόσμων, τα video sequences και οι cut-through, προσεκτικά σκηνοθετημένες ακολουθίες και εναλλαγές.

Lost Treasures

Ενας πολύ ωραίος multimedia τίτλος, για χαμένες ισπανικές γαλέρες φορτωμένες με χρυσά δουβλόνια, πειρατικούς θησαυρούς και άλλα μυστηριώδη που ονειρεύεται το ανθρώπινο μυαλό. Εδώ που έχουμε φτάσει, γεμίσαμε τίτλους με τα πιο απίθανα θέματα, από το πώς θα περιποιηθούμε τα κατοικίδιά μας μέχρι οδηγίες για το κούρεμα του γκαζόν. Ολα, ή τουλάχιστον τα περισσότερα, πουλάνε σαν τρελά. Κυρίες και κύριοι, ζούμε στην εποχή των πολυμέσων, είτε σας αρέσει είτε όχι.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA
- **ΠΡΟ-ΠΟ 2**
- **LOTTO 2**
- **Λεξικό Ελληνοαγγλικό-Αγγλοελληνικό**



PC CD-ROM TITLES



ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ AMIGA-PC CD ROM

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΟΣ

CD ROM 6XSPEED +
1.3 GB HD ΣΕ MINI TOWER
ΓΙΑ AMIGA 1200/600
ΤΙΜΗ: 84.000

MOTHERBOARD PENTIUM
256KB CACHE - ENHANCED
IDE CONTROLER + CPU
K5 AMD/75 MHz + CPU COOLER
ΤΙΜΗ: 52.500

SONY MULTIMEDIA KIT
που περιλαμβάνει CD-ROM
4XSPEED + 16BIT SOUNDCARD
+ΗΧΕΙΑ 3 CD-ROM TITLES
ΤΙΜΗ: 30.500

DIAMOND EDGE 3D+2
SATURN GAMES
ΤΙΜΗ: 66.900



AMIGA'S WORLD



PC'S WORLD



CONSOLE'S WORLD



PERIPHERALS WORLD

INFOWORLD *ο κόσμος σας*

INFOWORLD

ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ (AMIGA - PC)
ΚΟΝΣΟΛΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (SEGA - NINTENDO - SONY - NEOGEO - JAGUAR - 3DO - CDI - CD-ROM)
ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ - ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ

AMIGA COMPUTERS

AMIGA 4000 T 68060	795.000
AMIGA 1200 MAGIC PACK	99.000
AMIGA 1200 (MTX)	66.900
AMIGA CD32 (MTX)	33.000
AMIGA 600 (MTX)	41.500
AMIGA 500 (MTX)	29.700

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ AMIGA 3.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A1200) - ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

425MB	46.500
635MB	50.900
850MB	54.900
1.3GB	61.900
1.6GB	72.000
2.16GB	88.900

2.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

340MB	49.900
525MB	87.500

(περιλαμβάνεται καλώδιο-τοποθέτηση)

SIMMS PC - AMIGA

4MB	9.900
8MB	30.500
16MB	63.500

PC COMPATIBLES (INFOWORLD)

486DX2/80	205.000
486DX4/100	209.500
486DX4/120	212.000
486DX4/133	236.000
5x86/100	214.500
5x86/133	216.000
PENTIUM/100	264.000
PENTIUM/120	279.000
PENTIUM/133	283.500
PENTIUM/150	312.500
PENTIUM/166	348.500

Τα συστήματα περιλαμβάνουν: 8MB RAM (4MB τα 486) - 850MB HD - 1.44 FDD - SVGA PCI 1MB - 16BIT SOUND CART - CD-ROM 4X SPEED - MINI TOWER CASE COLOR MONITOR 14" NI-LR - KEYBOARD - MOUSE

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA - PC CD-ROM

2X SPEED AT BUS	5.900
2X SPEED ATAPI	8.000
4X SPEED ATAPI	12.700
4X SPEED (A1200/A600)	23.700
6X SPEED ATAPI	20.700
8X SPEED ATAPI	33.000

+ 18.500 για τοποθέτηση των παραπάνω CD-ROM σε MINI TOWER για A-1200/A-600 με σκληρό δίσκο (περιλαμβάνονται καλώδια - εγκατάσταση)

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ 3.5" (PC)

635MB	43.200
850MB	47.000
1.3GB	51.000
1.6GB	63.300
2.1GB	79.500
2.5 GB	82.000

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ - ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΕΣ ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ FPU ΚΑΙ RT CLOCK (A1200)

ΜΕ 2MB-8MB ON BOARD	33.900
ΜΕ 4MB-8MB ON BOARD	40.700
ΜΕ 8MB ON BOARD	49.900
GVP 030/40MHz + FPU/40MHz+ 4MB 60ns	63.500
GVP 030/40MHz + FPU/40MHz+ 8MB 60ns	89.000
BLIZZARD 030/40MHz	63.500
BLIZZARD 030/50MHz (1230-IV) + 4MB	66.900

ΟΘΟΝΕΣ AMIGA

1084 MONO (MTX.)	33.000
1084 STEREO (MTX.)	38.000
PHILIPS STEREO	59.900
AMIGA M1 483 STEREO	79.500

ΟΘΟΝΕΣ SVGA

MONO 14"	24.500
COLOR 14"	49.500
COLOR 14" NI-LR	59.500
COLOR 15" DIGITAL OSD	78.500
SONY 15" DIGITAL 0.25	116.900

ΔΙΑΦΟΡΑ

SX1 EXP. MODULE (CD32)	58.500
SOUNDBLASTER 16 (PC)	23.500
SOUNDBLASTER AVE32(PC)	42.500
SB 16COMPATIBLE(PC)	13.500
SBW32 GRAVIS(PC)	28.000
SAMPLER STEREO AMIGA	10.900
MIDI INTERFACE (AMIGA)	12.700
VIDI 24RT (AMIGA)	72.000
FDD EXTERNAL (AMIGA)	19.500
FDD INTERNAL (AMIGA)	12.700
FDD EXT. (MTX.) (AMIGA)	12.700
TV TUNER PHILIPS (PC)	39.000
TV MODULATOR (AMIGA)	12.700
TV MODULATOR MTX(AMIGA)	8.000
0.5MB+RT CLOCK (A500)	10.900
SCSI INTERFACE (AMIGA)	22.900
FAX-MODEM 14400 AMIGA PC	29.500
TV TUNER AMIGA MTX	19.500
SCSI CONTROLLER + 1 SIMM SOCKET για BLIZZARD 1230-IV	38.000

ΑΚΟΜΑ PRINTERS - SCANNERS - GENLOCKS ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ PC ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA

Amiga ΠΡΟ-ΠΟ 2	11.500
Amiga LOTTO	7.500
Amiga LOTTO 2	11.500
Λεξικό Ελληνοαγγλικό - Αγγλοελληνικό 60.000 λέξεων	11.500

HAND HELD CONSOLES

GAME BOY+TETRIS	17.900
GAME BOY+TETRIS (MTX.)	9.900
GAME GEAR+GAME	25.500
GAME GEAR +GAME(MTX.)	14.900
ATARI LYNX + GAME	12.700

* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%

INFOWORLD

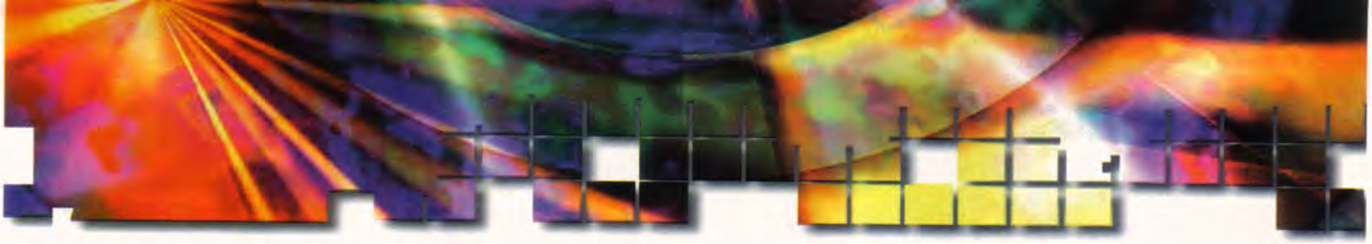
ΖΑΙΜΗ 28 – ΚΑΘΕΤΟΣ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ.
ΤΗΛ 8236141

VIDEOCONFERENCING

Πριν από δέκα χρόνια κάτι τέτοιο θα συναντούσε κάποιος μόνο στη φαντασία ή τα χαρτιά ανήσυχων επιστημόνων ή εταιριών. Σήμερα, βρισκόμαστε στις απαρχές μίας νέας πραγματικότητας, την οποία σηματοδοτεί η παρουσία πλησίον του υπολογιστή μας μίας ασπρόμαυρης ή έγχρωμης μικροκάμερας που θα αναμεταδίδει την εικόνα μας μέχρι την τελευταία άκρη του πλανήτη. Αν νομίζετε πως πρόκειται για υπερβολή, σκεφτείτε τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζονταν πριν από μερικά χρόνια τα καθιερωμένα πλέον ως αναπόσπαστα εξαρτήματα του υπολογιστή CD-ROM drives: ένα υπερβολικό και "πολυτελέστατο" περιφερειακό.

του Κώστα Γαβρίνα
gavrinas@compulink.gr





ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ

Ο όρος videoconferencing, αν και όλοι γνωρίζουμε - λίγο έως πολύ - το περιεχόμενό του, ερμηνεύεται ως η δυνατότητα επικοινωνίας με οπτικό αλλά και ηχητικό τρόπο και με τη βοήθεια ενός υπολογιστή δύο ή περισσότερων ατόμων, τα οποία βρίσκονται σε απομακρυσμένα μεταξύ τους σημεία. Για παράδειγμα, δύο φίλοι που βρίσκονται σε διαφορετικά κράτη μπορούν να συνομιλούν βλέποντας ο ένας τον άλλον, μία ομάδα εργασίας αποτελούμενη από άτομα διασκορπισμένα σε διάφορα σημεία του πλανήτη να συσκέπτεται ή ένας πατέρας που ταξιδεύει κάπου στον Ειρηνικό να στέλνει τις ευχές του ζωντανά στην κόρη του για τα γενέθλιά της.

Πέραν, όμως, της οπτικής και ηχητικής επικοινωνίας, οι συμμετέχοντες έχουν ακόμα τη δυνατότητα του whiteboard, της σχεδίασης σε έναν "ιδεατό" πίνακα πάνω στην οθόνη του υπολογιστή τους και της εμφάνισης του σχεδίου τους σε όλους τους συμμετέχοντες. Πρόκειται για μία πραγματικότητα που υλοποιήθηκε χάρη στην αλματώδη εξέλιξη της τεχνολογίας κατά την τελευταία πενταετία, ανοίγοντας νέα πεδία επιχειρηματικών - και όχι μόνο - δραστηριοτήτων.

ΟΦΕΛΗ

Δεκάδες υπηρεσίες, ιδρύματα αλλά και επιχειρήσεις με χαρακτηριστικό παράδειγμα τη NASA χρησιμοποιούν το videoconferencing για απευθείας μετάδοση εικόνων στον κόσμο. Τα δε οφέλη της υπηρεσίας του είναι φανερά κυρίως σε επίπεδο επιχειρήσεων. Η δυνατότητα επικοινωνίας ατόμων μεταξύ τους χωρίς την ανάγκη μετακίνησης, η αμεσότητα της ενημέρωσης δίχως γραφειοκρατικές καθυστερήσεις και, τέλος, η οπτική επαφή που εξασφαλίζει την αίσθηση της αμεσότητας είναι εξαιρετικά σημαντικά πλεονεκτήματα.

Από την άλλη, σε επίπεδο οικιακής χρήσης, η δυνατότητα κάποιου να συνδέεται και να επικοινωνεί οπτικά πλέον με άλλα άτομα δημιουργεί νέες τάσεις στις διαπροσωπικές σχέσεις που αναπτύσσονται μέσα από τις on-line επικοινωνίες. Μέχρι τώρα, η επικοινωνία μέσα από το Δίκτυο ήταν - και σίγουρα θα παραμείνει για αρκετό καιρό ακόμα - στηριγμένη στο γραπτό λόγο. Το γεγονός αυτό είχε την άσχημη πλευρά του, με την έννοια ότι ποτέ κανείς δεν μπορούσε να είναι σίγουρος



για το ποιος ακριβώς είναι ο άνθρωπος με τον οποίο επικοινωνεί στην άλλη άκρη του κόσμου, ούτε ακόμα μπορούσε να δει την έκφραση του προσώπου του ή να ακούσει τον τόνο της φωνής του. Ολα αυτά πλέον τείνουν να αλλάξουν. Το videoconferencing έχει αρχίσει να αποτελεί τμήμα της ζωής όσων βρίσκονται στο Διαδίκτυο.

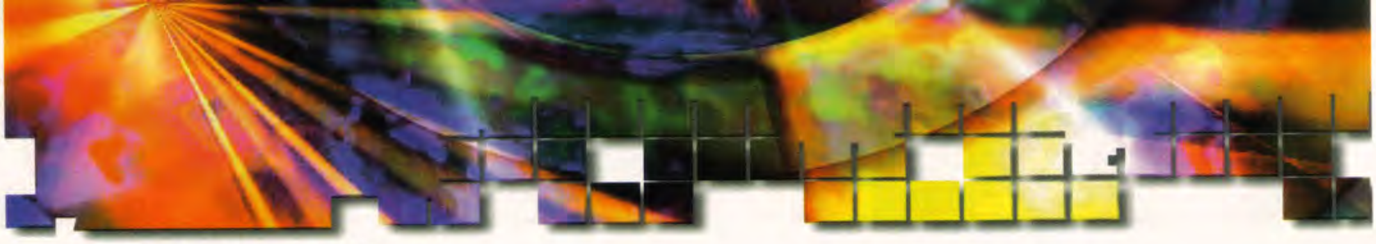
ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΚΟΠΙΑ

Από τεχνικής σκοπιάς, το videoconferencing χρησιμοποιεί τεχνολογία η ανάπτυξη της οποίας είναι πολύ πρόσφατη. Η λειτουργία του χωρίζεται στα εξής: χρησιμοποίηση (ασπρόμαυρης ή έγχρωμης) κάμερας για τη λήψη της εικόνας και τη μεταφορά της στον υπολογιστή, ψηφιοποίηση της εικόνας από κάρτα video ή από την ίδια τη συσκευή λήψης, λήψη και ψηφιοποίηση του ήχου με τη βοήθεια μικροφώνου και κάρτας ήχου και, τελικά, συμπίεση της εικόνας και του ήχου με τη χρήση ειδικών αλγορίθμων που φροντίζουν για τη μείωση του όγκου της προς διακίνηση πληροφορίας μέσα από το δίκτυο, δίχως εμφανή υστέρηση στην ποιότητά της.

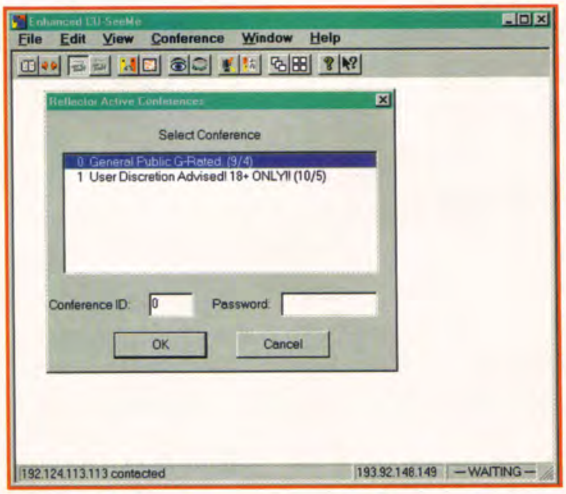
Τελευταίο, βέβαια, τμήμα της λειτουργίας του videoconferencing είναι η μετάδοση των δεδομένων στο δίκτυο. Η μετάδοση στο δίκτυο γίνεται με τη χρήση των απλών τηλεφωνικών γραμμών όταν πρόκειται για απλή ερασιτεχνική χρήση.

Σε διαφορετική περίπτωση (π.χ. εταιρίες), μπορούν να υπάρξουν μισθωμένα κυκλώματα ψηφιακών γραμμών, κυκλώματα ISDN ή άλλα πιο "προχωρημένα" δίκτυα (οπτικές ίνες κ.ά). Κατά συνέπεια, όσον αφορά στην οικιακή χρήση μέσω απλών τηλεφωνικών γραμμών, δεν θα πρέπει να έχουμε πολλές απαιτήσεις και να περιμένουμε μία πράγματι κινούμενη εικόνα όπως στην τηλεόραση. Δυστυχώς, θα προβάλλονται στην οθόνη μας ή στην οθόνη των παραληπτών του δικού μας σήματος καρέ με αργό ρυθμό και αντί για κινούμενη εικόνα θα έχουμε μία γρήγορη(;) διαδοχή από ακίνητες εικόνες. Η ταχύτητα διαδοχής εξαρτάται λιγότερο από το υλικό (hardware) που έχουμε στη διάθεσή μας και περισσότερο από την ταχύτητα του modem που χρησιμοποιούμε και την ταχύτητα της γραμμής του Interenet που μας οδηγεί στον υπολογιστή με τον οποίο είμαστε συνδεδεμένοι.





ΑΦΙΕΡΩΜΑ



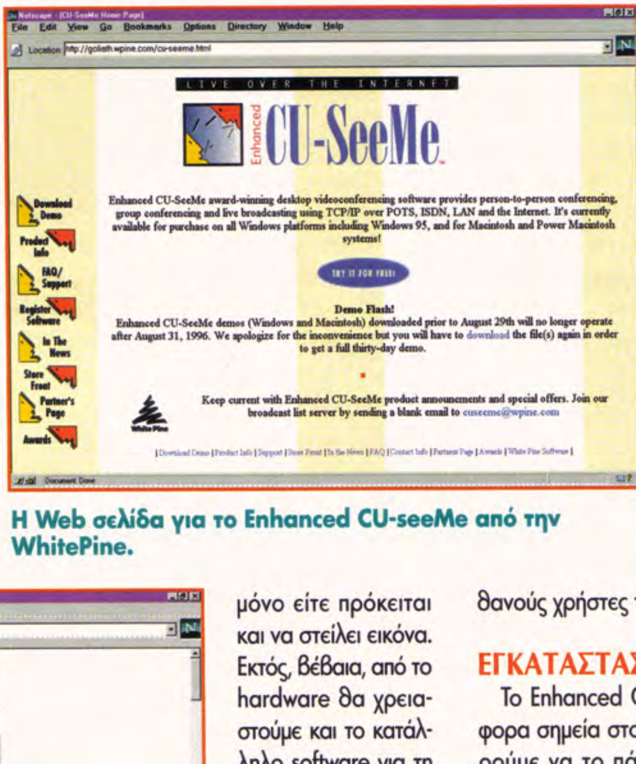
Επιλογή διάσκεψης, μετά την είσοδό μας σε κάποιον reflector.

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΩ;

Ας επικεντρώσουμε την προσοχή μας στον απλό χρήστη, ο οποίος θέλει να πάρει μία γεύση από αυτή τη νέα μορφή υπηρεσίας στο δίκτυο. Ο χρήστης μας, ανάλογα με τις δυνατότητες του εξοπλισμού του, μπορεί να λάβει μόνο ή και να στείλει εικόνα και ήχο στον έξω κόσμο.

Συγκεκριμένα, είναι απαραίτητη μία κάρτα ήχου για την αναπαραγωγή του εισερχόμενου από το δίκτυο ήχου και μία καλή κάρτα γραφικών για την ταχεία απόδοση των οπτικών πληροφοριών (αν και η σημειούμενη καθυστέρηση οφείλεται στην ταχύτητα ροής των δεδομένων από το δίκτυο και όχι σε αυτήν της κάρτας γραφικών). Εάν ο χρήστης επιθυμεί να στείλει την εικόνα του (ή όποια άλλη εικόνα επιθυμεί) προς τον έξω κόσμο, θα πρέπει να έχει είτε μία κάρτα video και μία κάμερα είτε μία από τις μικροκάμερες που έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν στο εμπόριο και δεν απαιτούν πρόσθετο εξοπλισμό (π.χ. κάρτα video) για να λειτουργήσουν.

Απαραίτητη είναι η ύπαρξη πραγματικής (όχι emulated) IP address από το χρήστη (dynamic ή static) είτε πρόκειται να λάβει μόνο είτε πρόκειται και να στείλει εικόνα. Εκτός, βέβαια, από το hardware θα χρειαστούμε και το κατάλληλο software για τη σωστή αξιοποίηση του πρώτου. Κυκλοφορούν ευρύτατα διάφορα προγράμματα για το σκοπό αυτόν, εμείς όμως θα επικεντρώσουμε την προσοχή μας στο πρόγραμμα Enhanced CUseeMe της WhitePine Software.



Η Web σελίδα για το Enhanced CU-seeMe από την WhitePine.



Η Web σελίδα στο Cornell University για το πρώτο CU-seeMe.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ CU-seeMe

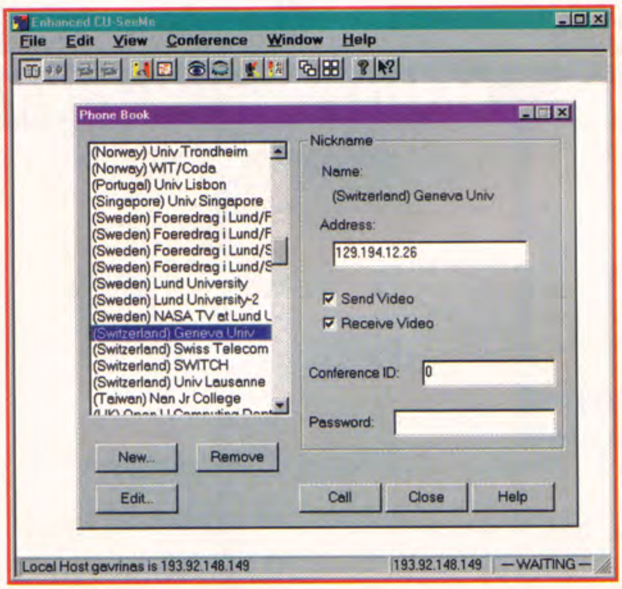
Το Enhanced CUseeMe είναι ένα πρόγραμμα το οποίο εύκολα μπορεί να βρει κάποιος στο δίκτυο και, αφού αποκτήσει δωρεάν ένα demo serial number, να χρησιμοποιήσει για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Στη συνέχεια, θα χρειαστεί να αγοράσει έναν κανονικό serial number προκειμένου να συνεχίσει να χρησιμοποιεί το πρόγραμμα. Το Enhanced CUseeMe (http://goliath.wpine.com/cu-seeme.html) είναι μία εξελιγμένη έκδοση του CUseeMe του Cornell University (http://cu-seeme.cornell.edu) που κυκλοφορεί υπό τη μορφή freeware και προσφέρει πολλές δυνατότητες, τις οποίες θα δούμε αναλυτικά στη συνέχεια.

Το αρχικό CUseeMe είναι ένα πρόγραμμα η έναρξη της ανάπτυξης του οποίου τοποθετείται στο 1992.

Η αρχική ιδέα περιλάμβανε τη δημιουργία software που θα απάλλασσε τον απλό χρήστη από την ανάγκη απόκτησης δαπανηρού εξοπλισμού για την real-time λήψη ή/και εκπομπή εικόνας - οι μέχρι τότε δυνατότητες απαιτούσαν πανάκριβο εξοπλισμό που, με τη σειρά του, περιόριζε τους πιθανούς χρήστες της εν λόγω υπηρεσίας.

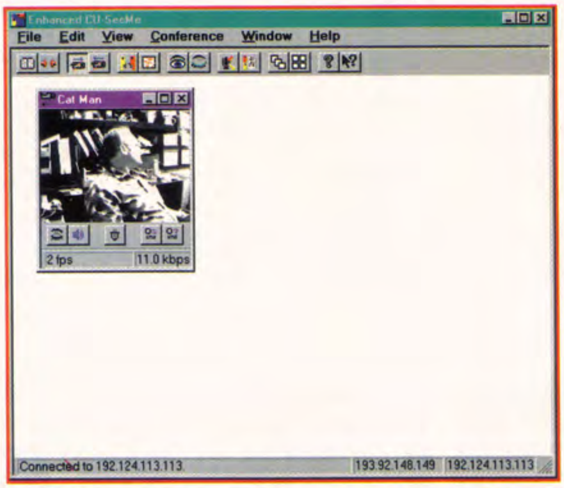
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το Enhanced CUseeMe βρίσκεται σε διάφορα σημεία στο Internet από τα οποία μπορούμε να το πάρουμε. Για εμάς εδώ στην Ελλάδα το καλύτερο είναι να επιλέξουμε κάποιο από τα mirror sites των Tucows ή κάποιο από τα ftp sites των ελληνικών Internet providers, ώστε να έχουμε ικανοποιητική ταχύτητα μεταφοράς, καθόσον το αρχείο είναι αρκετά μεγάλο (3+ MB). Αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί η έκδοση 2.02 τόσο για Windows 3.x όσο και για Windows 95. Από τη στιγμή που έχουμε το αρχείο στο σκληρό δίσκο μας, αρκεί να τρέξουμε το ίδιο το πρόγραμμα για να ξεκινήσει η εγκατάσταση. Μας ζητείται να



Το Phone Book από το οποίο μπορούμε να επιλέξουμε με ποιον θα συνδεθούμε.

συμπληρώσουμε τα στοιχεία μας μαζί και με τον demo serial number, ο οποίος θα πρέπει να βρίσκεται στην κατοχή μας ήδη. Για το λόγο αυτόν, θα πρέπει να έχουμε φροντίσει έγκαιρα (ίσως μία ημέρα πριν) για την αποστολή στην WhitePine Software της συμπληρωμένης φόρμας που ζητεί από εμάς και την οποία θα βρούμε στο Internet (http://goliath.wpine.com/cuserial.htm). Ο demo serial number μας έρχεται με e-mail. Αρχικά, θα πρέπει επίσης να επιλέξουμε το είδος της εγκατάστασης που επιθυμούμε μεταξύ των typical (εγκαθίστανται τα πιο συνηθισμένα αντικείμενα - συνιστάται για τις περισσότερες περιπτώσεις), compact (εγκαθίστανται μόνο τα απαραίτητα αρχεία) και custom (είναι στην ευχέρεια του χρήστη να αποφασίσει τι θα εγκαταστήσει και τι όχι - συνιστάται για προχωρημένους χρήστες). Σε όσους από εσάς έχετε τον απαιτούμενο χώρο στο δίσκο σας (5.6 MB στην έκδοση 2.02) προτείνεται η επιλογή της custom εγκατάστασης και όλων των διαθέσιμων στοιχείων. Κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης, το πρόγραμμα μας ρωτά εάν επιθυμούμε την αντικατάσταση κάποιων dll αρχείων. Καλό είναι, εφόσον απαντήσουμε καταφατικά, να κρατήσουμε πρωτίστως αντίγραφα των προς αντικατάσταση αρχείων, ώστε να μπορέσουμε να τα επαναφέρουμε εάν κάτι δεν πάει καλά. Κατόπιν μας ζητείται να περιγράψουμε τον τρόπο σύνδεσής μας με το δίκτυο (modem 14.4 kbps, modem 28.8 kbps, ISDN 56 kbps, ISDN 112 kbps, LAN >256 kbps). Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, μας ζητείται - εάν επιθυμούμε - άμεση επανεκκίνηση του υπολογιστή. Είτε η επανεκκίνηση γίνει αμέσως είτε αργότερα, από την επόμενη φορά που θα ξεκινήσουμε τον υπολογιστή μας θα είμαστε σε θέση αφ' ενός να λάβουμε εικόνα και ήχο από οποιονδήποτε τα παρέχει εκείνη τη στιγμή και είναι συνδεδεμένος στο δίκτυο και αφ' ετέρου να αποστείλουμε τη δική μας εικόνα και ήχο, εφόσον έχουμε τα κατάλληλα περιφερειακά όπως περιγράφηκε στη αρχή.

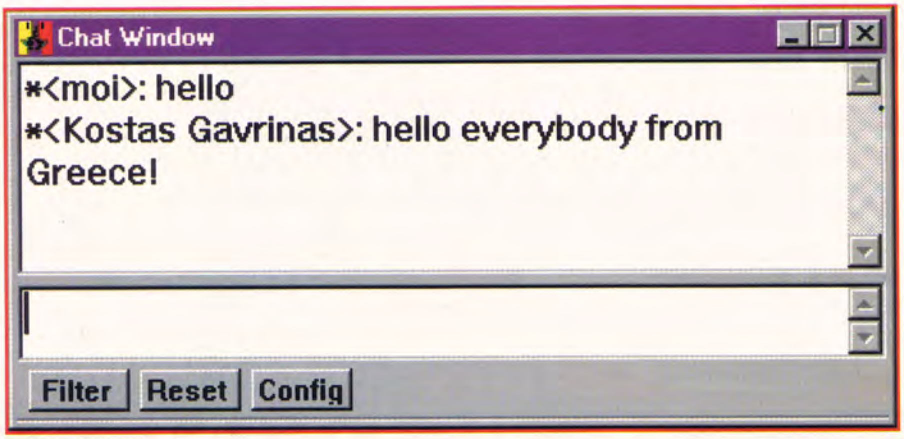


Το πιο πιθανό είναι να έχουμε ασπρόμαυρη λήψη.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Η πρώτη κίνηση που πρέπει να γίνει αφορά στη σύνδεσή μας με κάποιον από τους servers που προσφέρουν υπηρεσίες σε χρήστες του CUseeMe ή άλλων παρόμοιων προγραμμάτων, ώστε να έχουμε ένα πραγματικό videoconference με πολλά άλλα άτομα ταυτόχρονα. Οι servers αυτοί ονομάζονται reflectors. Στην ουσία, ένας reflector αποτελεί μία εφαρμογή βασισμένη σε UNIX ή σε Windows, η οποία επιτρέπει στους χρήστες του CUseeMe να έχουν διασκέψεις ομάδων χρηστών ή να λαμβάνουν γεγονότα που μεταδίδονται από τους reflectors, όπως κάνουν οι τηλεοπτικοί σταθμοί.

Για ποιον λόγο να γίνει κάτι τέτοιο; Η εξήγηση είναι απλή. Συνδεόμενος κάποιος με έναν reflector, λαμβάνει (ή και στέλνει, εφόσον κάνει και εκπομπή) σήμα που προέρχεται από όλους τους άλλους χρήστες που είναι



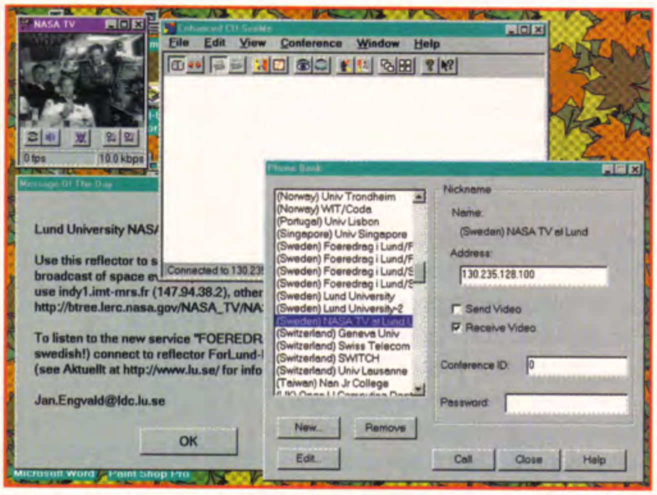
Το παράθυρο του chat...

συνδεδεμένοι εκείνη τη στιγμή με τον συγκεκριμένο reflector. Ενας διαφορετικός τρόπος επικοινωνίας είναι να συνδεθεί ένας χρήστης με κάποιον άλλον μόνο, ώστε οι δύο τους να έχουν μία άμεση και αμφίδρομη επικοινωνία - αρκεί, βέβαια, κάθε χρήστης να γνωρίζει το IP address του άλλου. Κάτι τέτοιο δεν προϋποθέτει την ύπαρξη reflector, ο οποίος είναι δυνατόν τη δεδομένη χρονική στιγμή να μην μπορεί να δεχθεί κάποιον χρήστη λόγω έλλειψης δυνατότητας εξυπηρέτησής του.

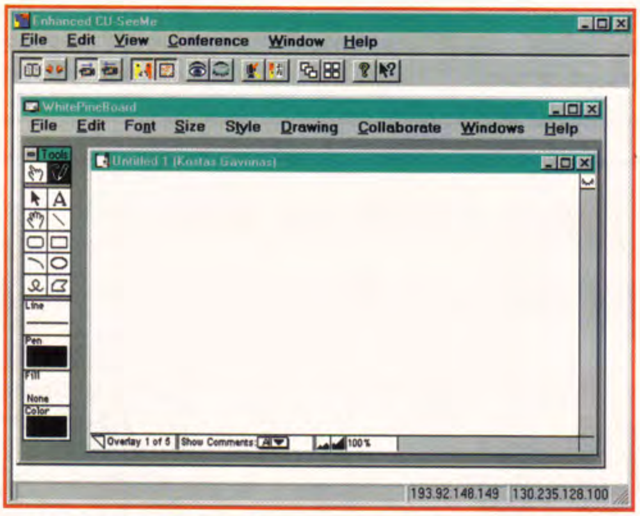
ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

Εφόσον έχουμε ανοίξει το πρόγραμμα, επιλέγουμε από το menu CONFERENCE το CALL. Εμφανίζεται ένας κατάλογος με ορισμένους διαθέσιμους reflectors, με τους οποίους μπορούμε να συνδεθούμε εάν το θελήσουμε. Επιλέγοντας κάποιο από αυτά και περιμένοντας για λίγα δευτερόλεπτα, βλέπουμε (εφόσον έχουμε συνδεθεί με το reflector) την εμφάνιση ενός καταλόγου με τις διαθέσιμες διασκέψεις στις οποίες μπορούμε να συμμετάσχουμε και με το χαρακτηρισμό τους (ανοιχτές/κλειστές), ανάλογα με το εάν μπορούμε να εισέλθουμε ελεύθερα σε αυτές ή όχι. Σημειωτέον ότι μπορούμε να συμμετέχουμε μόνο σε μία διάσκεψη κάθε φορά. Με την επιλογή CONFERENCE/PHONE BOOK (Ctrl-B) έχουμε στη διάθεσή μας την προσωπική μας "ατζέντα" με διευθύνσεις από reflectors ή από μεμονωμένους χρήστες. Αναφέρουμε ότι στην τελευταία περίπτωση θα πρέπει οι μεμονωμένοι χρήστες να έχουν ένα σταθερό IP address, διότι αυτό είναι το χαρακτηριστικό κλήσης τους από το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε. Επίσης, έχουμε τη δυνατότητα να εισαγάγουμε μία IP διεύθυνση που θέλουμε προκειμένου να επικοινωνήσουμε είτε με κάποιον μεμονωμένο χρήστη είτε με κάποιο reflector που δεν φαίνεται στον κατάλογο με τις καταγραμμένες διευθύνσεις. Βέβαια, μπορούμε να επέμβουμε και εμείς σε αυτόν τον κατάλογο και να προσθέσουμε κάποια νέα εγγραφή. Συγκεκριμένα, θα μας ζητηθεί κάποιο όνομα για την εγγραφή, το IP address το οποίο έχει, το εάν θα στείλουμε ή/και θα λάβουμε video. Εκτός, βέβαια, από την εισαγωγή μία καινούριας εγγραφής, μπορούμε να τροποποιήσουμε μία ήδη υπάρχουσα ή να διαγράψουμε κάποια. Οταν αποφασίσουμε να αποχωρήσουμε από κάποιον reflector, απλώς δίνουμε CONFERENCE/HANGUP (Ctrl-K). Από το menu EDIT/PREFERENCES σημειώνουμε ότι μπορούμε να δώσουμε τον τίτλο (ίσως το όνομά μας), ο οποίος θα φαίνεται στο παράθυρο με την εικόνα που στέλνουμε





Συνδεόμαστε με Σουηδία, εμφανίζεται το Message Of The Day και βλέπουμε NASA TV.



Το WhiteBoard. Προσέξτε τις προσφερόμενες δυνατότητες σχεδιασμού.

(εφόσον υπάρχει τέτοια) και ότι μπορούμε να ρυθμίσουμε την αποδοχή ή την απόρριψη αιτήσεων για video chat από άλλους χρήστες κατά τη διάρκεια της σύνδεσης που έχουμε ήδη πραγματοποιήσει με κάποιον reflector και της συμμετοχής σε κάποια conference. Οι περισσότερες από τις υπόλοιπες επιλογές και ρυθμίσεις αφορούν σε προσωπικές επιλογές του χρήστη.

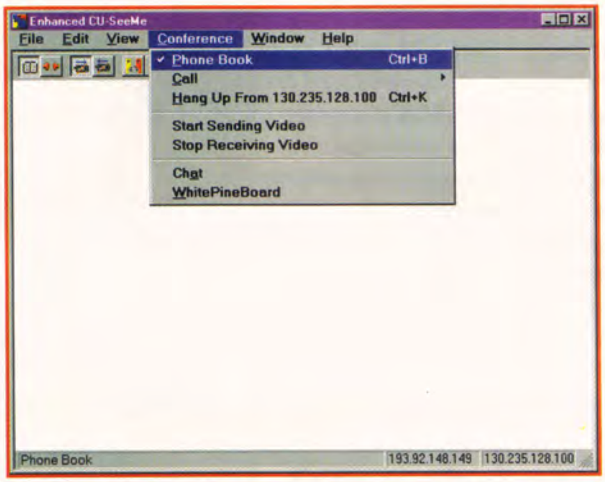
WHITEBOARD

Το whiteboard είναι μία ακόμα ευκολία η οποία μας παρέχεται από το Enhanced CUseeMe. Αυτή δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες σε μία διάσκεψη να σχεδιάζουν πάνω σε έναν "πίνακα" στην οθόνη τους σχέδια που μεταδίδονται σε όλους τους συμμετέχοντες. Είναι σαν να έχουμε κάποιο έγγραφο το οποίο θα μοιραζόταν με φωτοτυπίες στους συμμετέχοντες μίας διάσκεψης εάν αυτή γινόταν στον ίδιο χώρο με τους συμμετέχοντες γύρω από το ίδιο τραπέζι.

ΚΑΙ ΛΙΓΟ CHAT

Για πραγματικό videoconferencing σίγουρα επιθυμούμε την επικοινωνία με εικόνα και ήχο. Μπορούμε, ωστόσο, να χρησιμοποιήσουμε το chat window για τη δακτυλογράφηση μηνυμάτων σε άλλους χρήστες. Πρόκειται για μία λειτουργία ιδιαίτερα χρήσιμη όταν είτε εσείς είτε ο άλλος συνχρήστης σας δεν διαθέτετε κάμερα ή μικρόφωνο για την επικοινωνία σας ή όταν το εύρος της σύνδεσης είναι τόσο περιορισμένο που δεν μπορεί να μεταφέρει ούτε τον ήχο. Ετσι, μπορείτε από το menu CONFERENCE να επιλέξετε CHAT και στο παράθυρο που θα ανοίξει - και θα είναι αρχικά κενό - να γράψετε κάποιο κείμενο που θα εμφανιστεί σε οποιονδήποτε έχει το chat win-

dow ανοιχτό εκείνη τη στιγμή (και, φυσικά, είναι μέλος της ίδιας διάσκεψης). Μπορείτε να τροποποιήσετε την εμφάνιση και τη χρήση αυτού του παραθύρου ανάλογα με τις επιθυμίες σας.



Το menu conference όπου φαίνονται οι επιλογές που έχουμε στη διάθεσή μας.

ΠΩΣ ΣΤΕΙΛΑΜΕ VIDEO

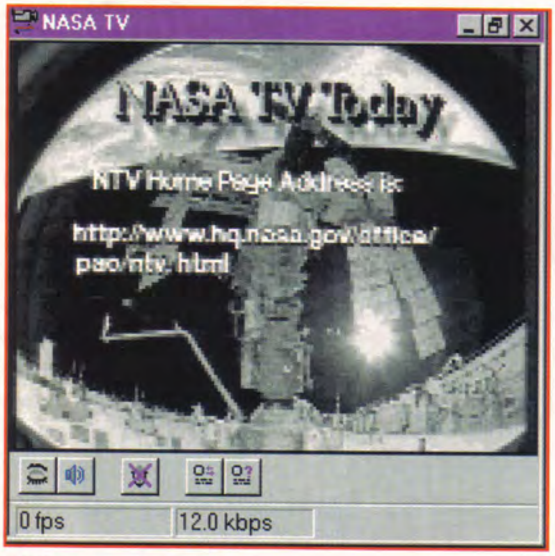
Για τις ανάγκες του άρθρου επιστρατεύσαμε την έγχρωμη μικροκάμερα της Connectix. Πρόκειται για μία κάμερα μεγέθους μπάλας του γκολφ, η οποία τοποθετείται σε κατάλληλη βάση στήριξης. Η εγκατάστασή της είναι απλούστατη, αφού δεν απαιτεί τη χρήση κανενός είδους κάρτας video. Συγκεκριμένα, η κάμερα συνδέεται στην παράλληλη θύρα (με μόνο μειονέκτημα την αναγκαστική αποσύνδεση του εκτυπωτή) για τη μετάδοση του σήματος και με την είσοδο του πληκτρολογίου για την τροφοδοσία της με ενέργεια. Το καλώδιο του πληκτρολογίου συνδέεται με τη σειρά του σε ειδικό φις που παρέχει το καλώδιο τροφοδοσίας της κάμερας. Κατά τη χρήση της, το software που τη συνόδευε αποδείχθηκε ικανοποιητικό επιτυγχάνοντας καλούς ρυθμούς λήψης εικόνας, εξαρτώμενους βέβαια και από τον υπολογιστή που χρησιμοποιείται για τη λήψη. Σημειωτέον ότι για χρήση στα Windows 95 συνιστάται μνήμη 12 MB!

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ

Μέχρι πριν από λίγο καιρό, όποιος ήθελε να στέλνει την εικόνα του στο Internet έπρεπε να έχει στον υπολογιστή του κάποια - αρκετά ακριβή - κάρτα video στην οποία θα είχε προσαρμόσει μία κάμερα. Οπως ήδη περιγράψαμε, έχουν κυκλοφορήσει στο εμπόριο κάμερες που δεν απαιτούν ειδική κάρτα video για να λειτουργήσουν, αλλά συνδέονται στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή, την ταχύτερη όλων των "τυπικών"

θυρών που διαθέτουν οι υπολογιστές. Οι τιμές των συγκεκριμένων συσκευών είναι πολύ καλές και ο καθένας που έχει όρεξη να ασχοληθεί μπορεί να τις αποκτήσει. Βέβαια, δεν πρέπει να παραλείψουμε ότι η παράλληλη χρησιμοποίηση ενός ισχυρού υπολογιστή (με καλό επεξεργαστή και ικανή ποσότητα μνήμης) είναι απαραίτητη, ώστε η απόδοση να είναι ικανοποιητική.

Από κει και πέρα, όλα εξαρτώνται από την ποιότητα του δικτύου που χρησιμοποιούμε. Είναι ολοφάνερο ότι στο δίκτυο που χρησιμοποιούνται οι κοινές τηλεφωνικές γραμμές θα υπάρχει απόδοση διαφορετική από αυτήν ενός δίκτυου με κυκλώματα ISDN! Καθίσταται, λοιπόν, εμφανές ότι η περαιτέρω εξάπλωση του videoconferencing όχι μόνο είναι δεδομένη, αλλά θα στηριχθεί και θα προχωρήσει με την αλματώδη ανάπτυξη της τεχνολογίας των επικοινωνιών και του χειρισμού της εικόνας και του ήχου.



Βλέποντας NASA TV.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η ολοκλήρωση ενός τόσο ευρέος θέματος είναι πλέον ανέφικτη. Μία προσέγγιση από την πλευρά του απλού χρήστη έγινε με το κείμενο που προηγήθηκε, με σκοπό αφ' ενός τη συμβολή στην κατανόηση των τεχνικών και ορολογιών και αφ' ετέρου την περιγραφή κατά τον απλούστερο δυνατό τρόπο της διαδικασίας που πρέπει να ακολουθηθεί προκειμένου κάποιος να στείλει ή να δεχθεί εικόνα και ήχο. Αναμφίβολα, το μέλλον μάς επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις...

Για έναν πληρέστατο κατάλογο διευθύνσεων reflectors μην παραλείψετε να επισκεφθείτε τη διεύθυνση: http://www.indstate.edu/msattler/scitech/comp/CU-SeeMe/reflectors/ nick name s.html. ■

PACKARD BELL EXECUTIVE MULTIMEDIA 924

Φιλικός με όλους

Βάσει των εξελίξεων, έχει αρχίσει η επιστροφή στα εξειδικευμένα Home PCs όπου μεγάλο βάρος δίνεται τόσο στη σχεδίαση όσο και στη φιλικότητα προς τον αρχάριο χρήστη. Ας μην ξεχνάμε, εξάλλου, ότι ο όρος Home PC τα τελευταία χρόνια είχε αρχίσει να χάνει τη σημασία του, αφού ένας προσωπικός υπολογιστής βασισμένος σε έναν επεξεργαστή Pentium χρησιμοποιούνταν με την ίδια μορφή τόσο στον επαγγελματικό χώρο όσο και στις κατ' οίκον εργασίες.

του Γιώργου Λυμπερόπουλου
glymp@compulink.gr

Η Packard Bell είναι μία από τις πρώτες εταιρίες που παρουσίασε στον ελληνικό χώρο έναν από τους πιο όμορφους και λειτουργικούς υπολογιστές που απευθύνονται στην προαναφερθείσα αγορά. Πρόκειται για το σύστημα Executive Multimedia, το οποίο - αν μη τι άλλο - εντυπωσιάζει και τον πλέον ανυποψίαστο με την έξυπνη σχεδίασή του. Ανοίγοντας το κουτί της συσκευασίας θα αντικρίσετε ένα πλήθος περιφερειακών συσκευών που σας περιμένουν να τις συναρμολογήσετε. Ούτως ή άλλως, αυτή η διαδικασία είναι αρεστή σε πολλούς, αφού έτσι τους δίνεται η δυνατότητα να γνωρίσουν άμεσα τα υποσυστήματα από τα οποία απαρτίζεται ο υπολογιστής τους. Αναφορικά, λοιπόν, έχουμε ένα monitor, δύο αρκετά ευμεγέθη ηχεία καλής ποιότητας, τα οποία βιδώνονται στα πλαϊνά μέρη του monitor, ένα telecontrol, ένα επιτραπέζιο μικρόφωνο, έναν δέκτη υπέρυθρων, ένα mouse και φυσικά το πληκτρολόγιο και την κεντρική μονάδα του υπολογιστή. Η συνδεσμολογία όλων αυτών γίνεται εύκολα χάρη στην εφευρετικότητα των σχεδιαστών του Executive, οι οποίοι έχουν "χρωματίσει" τις θύρες αλλά και τα βύσματα έτσι ώστε ο αρχάριος χρήστης να μην τοποθετήσει λανθασμένο βύσμα σε μια συγκεκριμένη θύρα.

Στην μπροστινή όψη της κεντρικής μονάδας ο χρήστης θα βρει στο δεξί μέρος ένα CD-ROM drive της NEC (CDR-1300A) και στο αριστερό ένα Floppy drive 1.44. Ο επε-



ξεργαστής που χρησιμοποιεί ο Executive είναι ένας Intel Pentium στα 120MHz, ενώ η βασική μνήμη φθάνει τα 8MB. Η υλοποίησή της γίνεται από δύο SIMMs των 4MB έκαστο, ενώ χάρη στα δύο εναπομείναντα slots που διαθέτει η motherboard μπορούμε να προβούμε σε αναβάθμισή της. Το κύριο αποθηκευτικό μέσο του υπολογιστή είναι ο σκληρός δίσκος ST51080A, της εταιρίας Seagate, συνολικής χωρητικότητας 1GB. Η κάρτα γραφικών που χρησιμοποιεί ο Executive Multimedia 924 είναι ενσωματωμένη στην motherboard (on-board) και ο επεξεργαστής γραφικών είναι ο GD 5440 της εταιρίας Cirrus Logic.

Στο πίσω μέρος του υπολογιστή, εκτός από τις γνωστές συμβατικές θύρες (parallel, RS-232, VGA, mouse, keyboard), ο χρήστης θα βρει και δύο θύρες για την κεραία και το τηλέφωνο αντίστοιχα. Οι δύο τελευταίες έχουν άμεση σχέση με το ενσωματωμένο ραδιόφωνο και το Fax/Modem/Answering machine. Οι περιφερειακές συσκευές Fax/Modem/Answering machine καθώς και η κάρτα ήχου βρίσκονται σε μία all-in-one κάρτα της εταιρίας Packard Bell. Φαίνεται ότι οι σχεδιαστές της Packard Bell κατανόησαν ότι ένας multimedia υπολογιστής δεν απαρτίζεται μόνον από την κεντρική μονάδα, την κάρτα ήχου και ένα CD-ROM drive, αλλά και από άλλα υποσυστήματα που δεν απαντώνται συχνά σε προσωπικούς υπολογιστές.

Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί επίσης στο προεγκαταστημένο software που συνοδεύει τον υπολογιστή, γεγονός που αποτελεί ίσως ένα από τα βασικότερα πλεονεκτήματα του Executive. Εχουμε, λοιπόν, τα Microsoft Windows 95, το Navigator της Packard Bell, το Microsoft Works 3.0 και το Money 3.0, το Lotus Organizer, το MS Publisher, το CorelDRAW! 4.0, το Bailey's Bookhouse, thinking things και Sammy's Science, Fax/Modem software καθώς και ένα πακέτο από δέκα διαφορετικά Multimedia CD-ROMs και παιχνίδια που καλύπτουν τις απαιτήσεις κάθε ηλικίας.

Θέτοντας σε λειτουργία για πρώτη φορά τον υπολογιστή, ενεργοποιείται αυτόματα το πρόγραμμα Navigator που δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να επιλέξει το γραφικό περιβάλλον στο οποίο θα εργαστεί. Συγκεκριμένα, μπορεί να επιλέξει μεταξύ του κλασικού interface των Windows 95 (εάν ο χρήστης έχει σχετική εμπειρία, όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά στα σχόλια της επιλογής) και του interface που έχει δημιουργήσει η ίδια η Packard Bell (εάν ο χρήστης είναι αρχάριος). Επιλέγοντας το interface της Packard Bell, εμφανίζεται στην οθόνη του υπολογιστή το εσωτερικό ενός σπιτιού με όλες εκείνες τις συσκευές που χρησιμοποιούνται συνήθως, π.χ. τηλέφωνο, fax, στερεοφωνικό κ.ά. Εκεί ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί τους εσωτερικούς χώρους και ανάλογα με τη συσκευή που θα επιλέξει, θα εμφανιστεί το αντίστοιχο παράθυρο. Εάν επιλέξει, για παράδειγμα, το στερεοφωνικό συγκρότημα, εμφανίζεται αμέσως το παράθυρο του FM tuner που διαθέτει ο υπολογιστής της Packard Bell. Επίσης, στις βιβλιοθήκες που διαθέτει το "σπίτι" μπορούμε να βρούμε όλα τα manuals και τα helps των προγραμμάτων που έχουν εγκατασταθεί, καθώς και να ανοίξουμε όλες τις εφαρμογές μας.



Το φιλικό interface της Packard Bell.

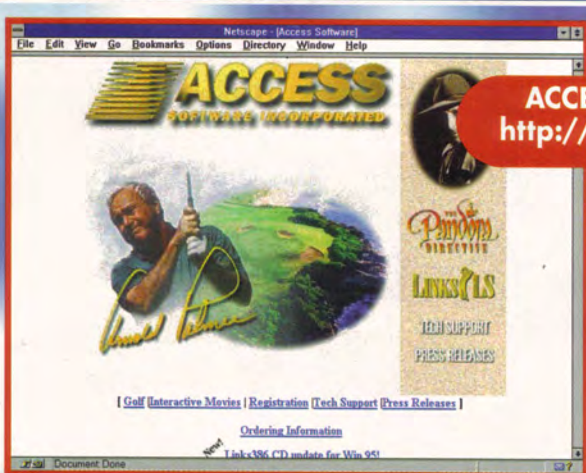
Το "έξυπνο" αυτό interface, το οποίο πραγματοποιεί links με όλες τις βασικές λειτουργίες των Windows 95 αλλά και των εφαρμογών που έχουμε εγκαταστήσει, είναι ιδιαίτερα φιλικό και θα διευκολύνει αφάνταστα τους άπειρους και τους μικρούς σε ηλικία χρήστες. Τέλος, ιδιαίτερης αναφοράς αξίζει η αρκετά καλής ποιότητας και ευκρίνειας οθόνη διαγώνιας διάστασης 14" της Packard Bell, που συνοδεύει τον υπολογιστή στη συσκευασία αγοράς του.

Ο Executive MM είναι βέβαιο ότι θα ελκύσει αρκετούς αγοραστές, αφού δεν υστερεί ούτε σε επεξεργαστική ισχύ - ίσως μόνο λίγο στο μέγεθος της RAM - ούτε και σε ολοκλήρωση όσον αφορά στο συνοδευτικό software. Εάν μάλιστα πρόκειται για την πρώτη αγορά οικιακού υπολογιστή και έχετε παιδιά σε μικρή ηλικία, σκεφθείτε το σοβαρά ως μία καλή επένδυση. Θα διατίθεται από τον Σεπτέμβριο στην ελληνική αγορά. ■

EXECUTIVE MULTIMEDIA 924

ΕΙΔΟΣ: Multimedia Home PC
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Packard Bell
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: Pentium/120MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ: Seagate ST 51080A
CD-ROM DRIVE: NEC CDR-1300A
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: Cirrus Logic GD 5440 (on-board)
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: Packard Bell (all-in-one)
MONITOR: Packard Bell (14")
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Evertech, Ελ. Βενιζέλου 184
ΤΙΜΗ: Δεν έχει καθοριστεί ακόμη.

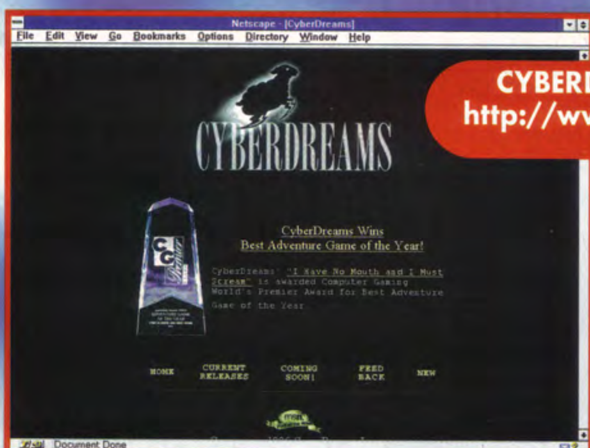
GAME WEB SITES



ACCES SOFTWARE
http://www.accesssoftware.com/



ACTIVISION
http://www.activision.com/



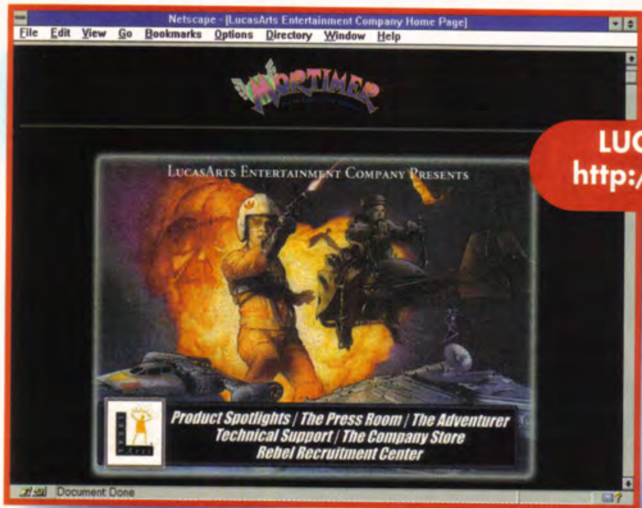
CYBERDREAMS
http://www.cyberdreams.com/



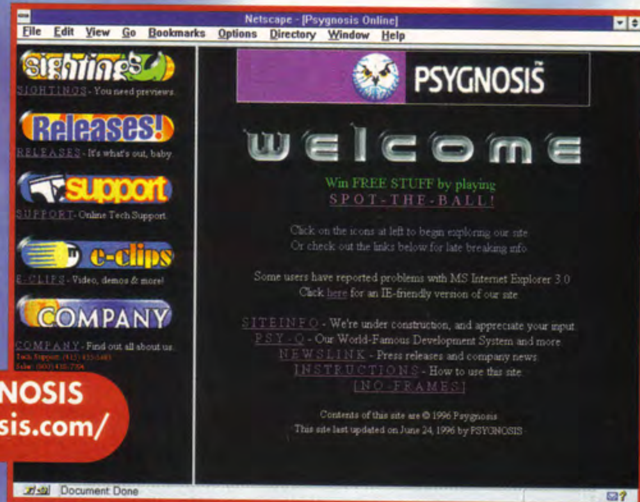
LEGEND
http://www.legendent.com/

Πριν από περίπου ένα χρόνο, γράφαμε στο περιοδικό, σε μία ειδική επτασέλιδη παρουσίαση, ότι αν και οι εταιρίες παραγωγής computer games είναι αυτές που κυρίως επέβαλαν την αλματώδη εξέλιξη στον τομέα του hardware και στη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής, δεν είχαν ακόμη συνειδητοποιήσει ούτε φυσικά αξιοποιήσει τις τεράστιες δυνατότητες που παρέχει το Internet. Σήμερα, ένα χρόνο μετά, η "αταξία" αυτή έχει πλέον αποκατασταθεί. Σχεδόν όλες οι εταιρίες παραγωγής, μεγάλες και μικρές, αξιοποιούν πλέον εμπορικά το Internet με διάφορους τρόπους (άμεση διαφήμιση των μελλοντικών τους παραγωγών, δημιουργία fan clubs, διάφορα happenings, απευθείας πώληση των προγραμμάτων τους σε ειδικές τιμές κ.λπ.).

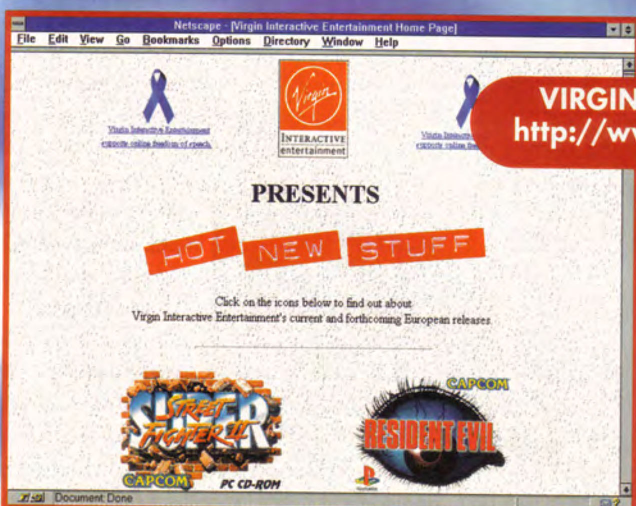
Ταυτόχρονα, μία καινούρια τάση έχει αρχίσει να εμφανίζεται ανάμεσα στις εταιρίες παραγωγής, αυτή των on-line multi-games. Πρωτοπόρος στην ιστορία αυτή είναι ασφα-



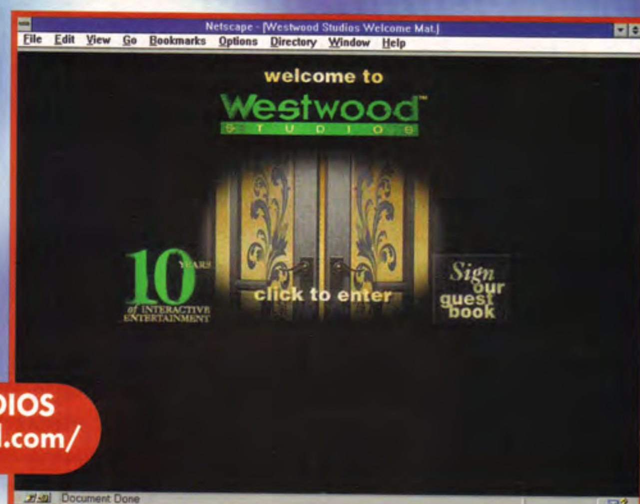
LUCASARTS
http://www.lucasarts.com/



PSYGNOSIS
http://www.psygnosis.com/



VIRGIN EUROPE
http://www.vie.co.uk/vie/



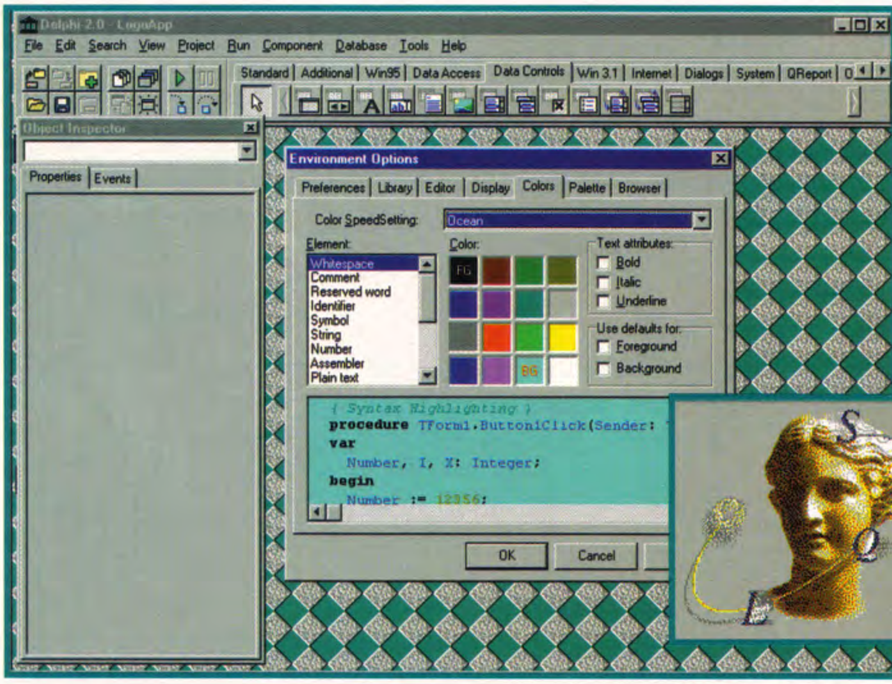
WESTWOOD STUDIOS
http://www.westwood.com/

λώς η Sierra, η οποία δημιούργησε μάλιστα και ειδική βάση - το περιβόητο ImagiNation Network - την οποία μπορείτε να επισκεφτείτε στη διεύθυνση http://www.imagination-net.com/.

Μέχρι το τέλος του χρόνου θα έχουμε μερικά πολύ σημαντικά on-line RPGs, όπως μία ειδική έκδοση του Dark Sun της SSI, ένα επίσης ξεχωριστό Ultima από την Origin, ενώ αντίστοιχα RPGs ετοιμάζουν η Interplay και άλλες εταιρίες. Η Sierra ετοιμάζει το πρώτο της on-line adventure multi-game, η demo έκδοση του οποίου έχει ήδη κυκλοφορήσει, ενώ και ο "πολύς" Moriarty, της Infocom και κατόπιν της LucasArts και της Rocket Science, έχει δημιουργήσει εδώ και καιρό μία δική του εταιρία και ετοιμάζει και αυτός ένα πολύ σημαντικό on-line adventure multi-game. Οι εξελίξεις "τρέχουν" λοιπόν και εμείς θα είμαστε εδώ για να τις παρακολουθούμε και να σας τις παρουσιάζουμε. Στο αφιέρωμα αυτό παρουσιάζουμε μερικές από τις πιο σημαντικές εταιρίες παραγωγής computer games, οι οποίες, έστω και καθυστερημένα, "μπήκαν στο χορό".

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

DELPHI 2.0
Το 32-bit άλμα της Borland





Οταν μία γλώσσα έχει σχεδόν τα πάντα, τι νέο μπορείς να περιμένεις, εκτός από υποστήριξη των 32bit των Windows 95;

του Κώστα Γιαγιά
beastie@compulink.gr

Αυτή ίσως να ήταν και η δική σας ερώτηση, τη στιγμή που μάθατε την παραγωγή του Delphi 2.0. Ομως, προς ευχάριστη έκπληξη όλων, η δεύτερη έκδοση του πολύ αγαπημένου εργαλείου προγραμματισμού για Windows υπόσχεται πολλά νέα χαρακτηριστικά τόσο για τους επαγγελματίες όσο και τους επίδοξους προγραμματιστές. Καταρχήν, αναφέρουμε ότι, από την ημέρα που η Microsoft διέθεσε στην αγορά την τέταρτη έκδοση της Visual Basic, όλοι εμείς οι προγραμματιστές αναμέναμε το επόμενο βήμα: την απάντηση της Borland σε αυτόν τον... visual ανταγωνισμό. Θα σας αφήσουμε όμως να καταλήξετε στα δικά σας συμπεράσματα, μετά την ανάγνωση της λεπτομερούς ανάλυσης του πακέτου που ακολουθεί.

Εχει περάσει μεγάλο χρονικό διάστημα από τότε που φιλοξενήσαμε στις σελίδες του περιοδικού την πρώτη έκδοση της γλώσσας (Μάιος 1995), οπότε κρίνεται σκόπιμη μια εκτενής αναφορά στις δυνατότητές της. Το τρίπτυχο της επιτυχίας του Delphi 1.0 ήταν το εξής: Περιβάλλον - Compiler - Εργαλεία. Σε αυτό το πλήρως αποδεκτό μοτίβο συνεχίζει και η έκδοση 2.

INTERFACE

Το πρώτο που εντυπωσιάζει, και κυρίως τους προγραμματιστές που ξεκινάνε από γλώσσες του DOS, είναι το γεγονός ότι στο ξεκίνημα ενός νέου προγράμματος δεν εμφανίζεται μια κενή σελίδα κάποιου editor που περιμένει να γράψουμε τις εντολές του προγράμματος, αλλά μια άδεια φόρμα που περιμένει να δεχθεί τα αντικείμενα που μας χρειάζονται για την εφαρμογή. Το περιβάλλον αυτό αποτελεί ένα από τα μεγάλα "ατού" των γλωσσών αυτού του είδους. Είναι αυτό που δίνει την ευκολία σχεδίασης, την απλότητα χρήσης των εντολών και, βέβαια, των μικρών και δομημένων κομματιών κώδικα που εξυπηρετούν ιδιαίτερα στον προγραμματισμό αλλά και στη διόρθωση των εφαρμογών. Ενα από τα σημεία που πρέπει να επισημάνουμε καταρχήν είναι η κεντρική φόρμα του Delphi, η οποία κρατά τα εργαλεία που χρησιμοποιούμε στα προγράμματά μας, το μενού εντολών της γλώσσας αλλά και τα πλήκτρα ελέγχου της. Ακολουθεί η φόρμα των ιδιοτήτων (Object Inspector), η οποία μας δίνει τη δυνατότητα να ορίσουμε την εν γένει συμπεριφορά των αντικειμένων μας. Κατόπιν έχουμε τις φόρμες των εφαρμογών μας, μαζί με τον editor που γράφουμε τις εντολές μας. Τέλος, έχουμε όλες τις άλλες φόρμες που μας βοηθούν με διάφορους τρόπους στην αξιοποίηση των σημαντικών δυνατοτήτων που μας παρέχει το 32μπιτο Delphi.

Ο τρόπος με τον οποίο δουλεύουμε σχεδόν σε όλες τις "visual" γλώσσες είναι συγκεκριμένος και αρκετά εύκολος στην ε-

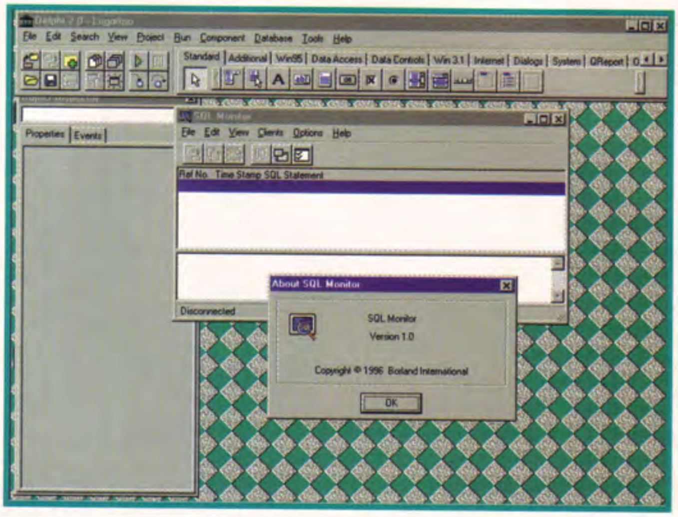
φαρμογή του. Επισημαίνουμε καταρχήν ότι τα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε στο Delphi η Borland τα ονομάζει Visual Components και βρίσκονται συγκεντρωμένα σε μια παλέτα που χωρίζεται και σε ομάδες για πιο εύκολη εύρεσή τους. Ως παράδειγμα αναφέρουμε τις ομάδες Standard, Data Access, System, Dialogs και Internet (στην έκδοση 2.01). Στην πρώτη μπορείτε να βρείτε βασικά components όπως κουμπιά, ετικέτες, πλαίσια εισαγωγής κειμένου, στην Data Access υπάρχουν αντικείμενα σύνδεσης με πίνακες ή queries από βάσεις δεδομένων, στην System εσωτερικά μέρη των Windows όπως χρονομέτρης και MCI, στην Dialogs υπάρχουν οι φόρμες open, save κ.λπ. και, τέλος, στην Internet βλέπετε controls για HTML, FTP κ.ά. Για να χρησιμοποιήσει ο προγραμματιστής κάποιο από αυτά τα components, δεν έχει παρά να εκτελέσει μερικά απλά βήματα, τα οποία μετά την απαραίτητη εξοικείωση με το Delphi φαίνονται παιχνιδάκι.

Αφού λοιπόν τοποθετήσουμε τα αντικείμενα στις φόρμες μας, μεταφερόμαστε στο παράθυρο του Object Inspector για να κάνουμε τις ρυθμίσεις στις ιδιότητες που κρίνεται απαραίτητο. Πρώτα θα δώσουμε τιμές στις ιδιότητες που σχετίζονται με την εικόνα του αντικειμένου όπως, για παράδειγμα, η θέση ή το χρώμα του και κατόπιν σε αυτές που ασχολούνται με τη συμπεριφορά του όπως αν είναι ενεργό το αποτέλεσμα που επιστρέφει.

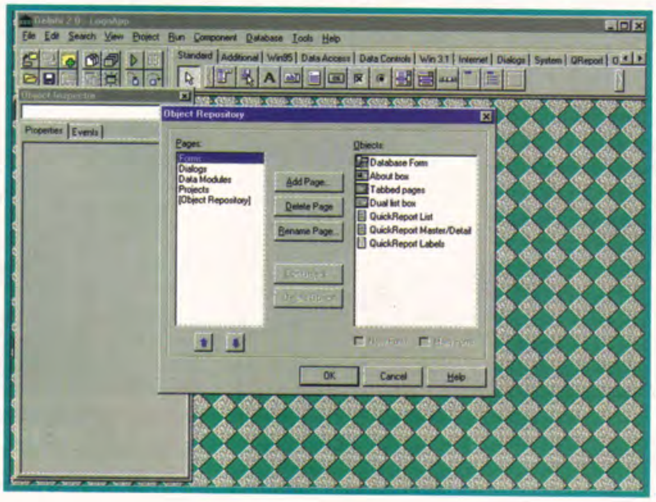
Ολα τα προαναφερθέντα, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα εμφάνισης πολλών παραθύρων ταυτόχρονα, καθιστούν το περιβάλλον του Delphi το πλέον εύχρηστο, εν συγκρίσει με όλα τα περιβάλλοντα προγραμματισμού που κυκλοφορούν για τα Windows.

COMPILER ΚΑΙ ΕΝΤΟΛΕΣ

Οσο δυνατό κι αν είναι το περιβάλλον κάθε πακέτου προγραμματισμού, ένα από τα πιο βασικά σημεία είναι πάντα το σύνολο των εντολών του. Το Delphi, για το σκοπό αυτόν, χρησιμοποιεί το "ρεπερτόριο" της Object-Windows Pascal, που ήταν ανέκαθεν ένα από τα διαδεδομένα επιτεύγματα της Borland. Ως πρώτο θετικό στοιχείο αναφέρεται το γεγονός ότι είναι object-oriented, χωρίς αυτό να είναι περιοριστικό. Το δεύτερο στοιχείο είναι η μεγάλη απήχηση που έχει αυτή η γλώσσα στο ευρύ κοινό των προγραμματιστών. Οι προσφερόμενες βιβλιοθήκες από έτοιμες ρουτίνες είναι πολύ μεγάλες και καλύπτουν σε ικανοποιητικό βαθμό τις ανάγκες μας. Το πιο σημαντικό στοιχείο, όμως, είναι ο εξελιγμένος - σε μεγάλο βαθμό - και ταχύτατος compiler. Είναι γραμμένος στα 32bit και παράγει καθαρά εκτελέσιμα προγράμματα που δεν απαιτούν τη χρήση εξωτερικών βιβλιοθηκών (DLL) στο Run-time. Σε σχέση με άλλες γλώσσες που χρησιμοποιούν P-code Interpreter, ο compiler του Delphi παράγει μικρότερα executables που τρέχουν πιο γρήγορα. Επίσης, γίνεται πλήρης χρήση των νέων standards που θέτουν τα Windows 95 σε θέματα μεταβλητών και ορίων κάθε μεταβλητής.



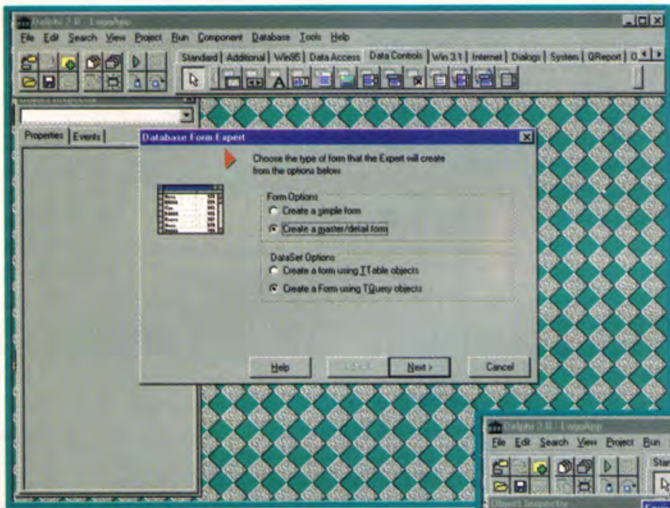
Με το SQL Monitor βλέπετε το traffic που υπάρχει μεταξύ ενός Client και ενός Server.



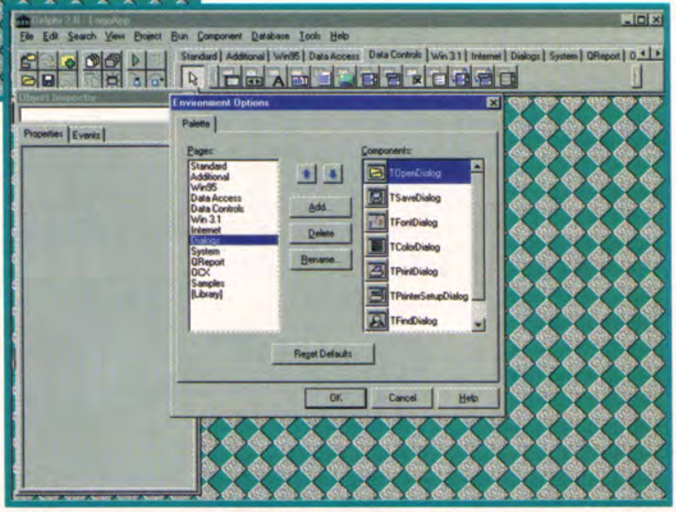
Το Delphi προσφέρει "κληρονομικότητα" στις φόρμες μέσω του Object Repository.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Τα επιπρόσθετα εργαλεία του Delphi είναι τόσο χρήσιμα ώστε η εργασία χωρίς αυτά φαντάζει επίπονη έως αδύνατη. Μερικά από αυτά ανήκουν στο περιβάλλον της γλώσσας, ωστόσο υπάρχουν και αρκετά άλλα που τρέχουν εξωτερικά και εκτελούν βοηθητικές εργασίες, όχι και τόσο άμεσα συνδεδεμένες με το σύνολο των εφαρμογών σας. Θα αναφέρουμε ενδεικτικά ορισμένα από αυτά τα εργαλεία. Ο Database Form Creator Wizard σας επιτρέπει να φτιάχνετε γρήγορα και πανεύκολα φόρμες που διαχειρίζονται στοιχεία από βάσεις δεδομένων. Η παλέτα στοίχισης των αντικειμένων σάς "λύνει τα χέρια", όταν θέλετε να κάνετε ακριβή τοποθέτηση των αντικειμένων στις φόρμες. Το ReportSmith είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας reports, στο οποίο μπορείτε να δίνετε κάθε φορά τα δεδομένα που θέλετε να συμπεριλάβετε και η εκτύπωση είναι απλή υπόθεση. Ο Image Editor χρησιμοποιείται για δημιουργία και επεξεργασία εικόνων, φωτογραφιών κ.λπ. Ο Database Explorer σας δίνει τη δυνατότητα να φτιάχνετε ή να διαμορφώνετε νέες ή υπάρχουσες βάσεις που μπορούν να είναι τοπικές ή και απομακρυσμένες σε κάποιον server.



Κάποιες απλές φόρμες που διαχειρίζονται βάσεις δεδομένων μπορούν να δημιουργηθούν εύκολα με τον Database Form Expert.



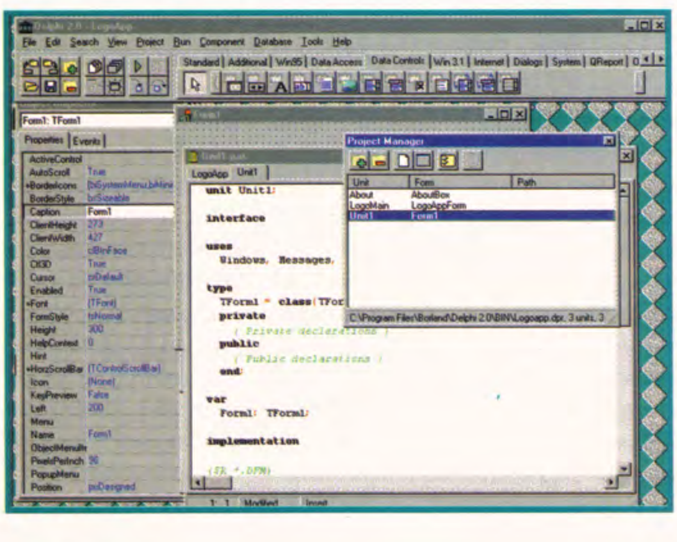
Οι παλέτες των components είναι ανοιχτές στις προτιμήσεις σας.

WHAT'S NEW IN 2.0

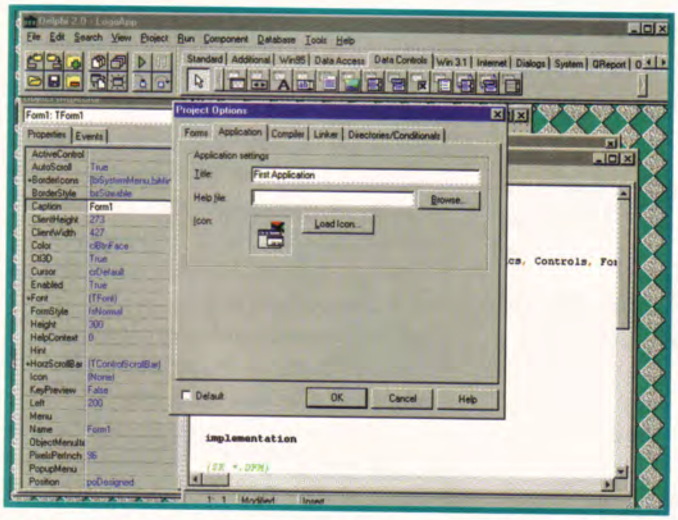
Το Delphi ήδη από την πρώτη έκδοσή του ήταν ένα εργαλείο "δύο δρόμων". Για όποιες αλλαγές γίνονται οπτικά στις φόρμες ο κώδικας ενημερώνεται αυτόματα. Ακόμα μία πολύ σημαντική ευκολία είναι η δυνατότητα του Drag and Drop των αντικειμένων στις φόρμες. Αυτές οι δυνατότητες περιλαμβάνονταν και στην προηγούμενη έκδοση, ωστόσο η Borland έκανε αρκετές προσθήκες στη νέα έκδοση προκειμένου να γίνει πιο εύκολη η διαδικασία δημιουργίας των εφαρμογών.

Η τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε για τον compiler είναι η ίδια με αυτήν που χρησιμοποιήθηκε και στην Borland C++, έχει δε διατηρηθεί συμβατότητα με 16μπιτα στοιχεία για μεταφορά εφαρμογών σε 32bit. Στη νέα έκδοση υπάρχει υποστήριξη για long filenames, multi-threading, Unicode support κ.ά. Επίσης υπάρχουν αρκετά νέα components που κάνουν χρήση των νέων χαρακτηριστικών των Windows 95. Ως παράδειγμα αναφέρουμε τα αντικείμενα ImageList, TreeView και ListView, τα οποία βλέπουμε συνεχώς στον Windows Explorer. Περιλαμβάνεται το RichEdit που υποστηρίζει διαφορετικές γραμματοσειρές σε ένα box. Τέλος, μεταξύ άλλων, υπάρχουν τα TrackBar και Progress Bar, που είναι πλέον γνωστά από πολλές εφαρμογές των Win95. Ενα άλλο πολύ σημαντικό στοιχείο του Delphi είναι η δυνατότητα κατασκευής DLL που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από άλλες γλώσσες όπως C++, Visual Basic, PowerBuilder, dBase, Paradox. Επίσης όπως και στη C++ μπορείτε να φτιάξετε και object αρχεία (.obj) και (.com).

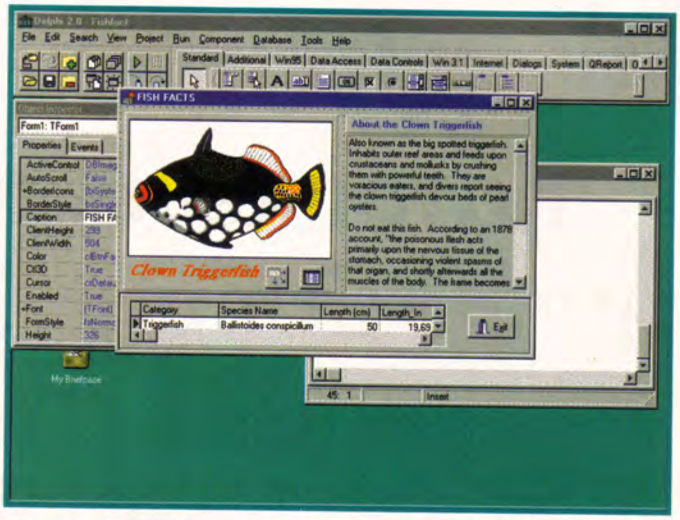
Με το Delphi η χρήση OLE controls (.OCX) φαίνεται ανούσια, αφού μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας components χάρη στην object-oriented αρχιτεκτονική τους. Το πιο σημαντικό, όμως, είναι η "κληρονομικότητα" που μπορείτε να έχετε στις φόρμες σας. Αυτό σημαίνει ότι, αν στις εφαρμογές σας κάνετε χρήση φορμών που είναι "παιδιά" κάποιας φόρμας, οι αλλαγές που θα επιφέρετε σε αυτήν επηρεάζουν και τη συμπεριφορά όλων των "παιδιών". Για να γίνει αυτό εφικτό, η Borland χρησιμοποίησε την έννοια του Object Repository που κρατά φόρμες, data modules αλλά και ολόκληρα projects. Το αντικείμενο data module συμπεριφέρεται σαν πληροφοριακός πυρήνας των εφαρμογών που χρησιμοποιούν βάσεις δεδομένων. Μπορείτε εκεί να εισαγάγετε τις βάσεις που θέλετε και να ορίσετε τις σχέσεις και τους νόμους που θα τις διέπουν. Ετσι, κάποια κοινή αλλαγή γίνεται μόνο στο data module και όχι σε πάρα πολλά σημεία του προγράμματος. Για παράδειγμα, μια αλλαγή ενός φορολογικού νόμου δεν απαιτεί παρά μία μόνο αλλαγή στο data module. Επίσης, για τις βάσεις υπάρχουν νέα components που επιτελούν αρκετές εργασίες χωρίς να γράφεται ούτε μία γραμμή κώδικα. Επιπλέον, αυτά τα controls έχουν τη δυνατότητα εμφάνισης φίλτρων και πραγματικών δεδομένων κατά τη σχεδίαση. Οπως είναι φυσικό, το Delphi 2.0 υποστηρίζει τα OCX αλλά και τη μετα-



Η μετακίνηση από φόρμα σε φόρμα γίνεται με πολλούς τρόπους αλλά και με Project Manager.



Κάθε project έχει τις δικές του παραμέτρους, τις οποίες είναι πολύ εύκολο να ορίσετε.



Μέσα στο design έχετε μια πραγματική άποψη για τα δεδομένα σας.

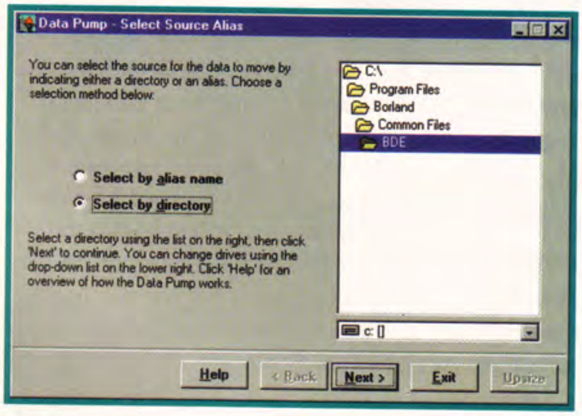
βολή τους μέσα από την "κληρονομικότητα".

DELPHI DEVELOPER

Το πακέτο Developer παρέχει κάποιες έξτρα δυνατότητες εν σχέσει με το απλό (Desktop). Συγκεκριμένα, μαζί με το Delphi παρέχεται και μία άδεια για έναν τοπικό InterBase Server με σκοπό τον έλεγχο των εφαρμογών που κάνουν χρήση βάσεων όπως Oracle, InterBase, Sybase κ.λπ. Ενα άλλο εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο είναι το ReportSmith που, όπως προαναφέρθηκε, σας δίνει ευελιξία στη δημιουργία πολλών ειδών εκτυπώσεων με τη χρήση στοιχείων από κάποια βάση δεδομένων. Το Multi - object Grid είναι ένα ειδικό component διαχείρισης βάσεων που σας επιτρέπει την εσωτερική χρήση άλλων components όπως DropDown Combo, CheckBoxes κ.ά. Τέλος, πολύ καλή εντύπωση μας έκανε το Scaleable Database Dictionary, το οποίο κρατά πληροφορίες για τα πεδία των βάσεών σας όπως μέγιστη, ελάχιστη και εξ ορισμού τιμή, μάσκα εισαγωγής τιμής κ.λπ. Η δύναμή του, όμως, έγκειται στο ότι μπορείτε να το χρησιμοποιείτε σε όλο το πρόγραμμα και ας το έχετε δηλώσει μόνο μία φορά.

DELPHI CLIENT/SERVER

Στο πλαίσιο της παρουσίασης αυτής είχαμε τη χαρά να δοκιμάσουμε τις δυνατότητες του Client/Server, του μεγαλύτερου πακέτου από τα τρία διαθέσιμα. Η έκδοση αυτή περιλαμβάνει 32μπιτους SQL Link οδηγούς για Oracle, InterBase, Sybase και Microsoft SQL. Για τους συγκεκριμένους drivers υπάρχουν και οι απεριόριστες άδειες χρήσης τους. Ακόμη έχετε τη δυνατότητα με τον SQL Explorer να κάνετε παρεμβάσεις στις απομακρυσμένες αυτές βάσεις. Ο Visual Query Builder σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ANSI SQL-92 από γραφικό περιβάλλον και να μεταφέρετε δεδομένα από κάποια τοπική βάση σε μια βάση του server. Με το SQL Monitor μπορείτε να παρακολουθήσετε την κίνηση που έχουν τα δεδομένα από τον server, τις κλήσεις που γίνονται μεταξύ των client και server μηχανημάτων.



Με το data pump μπορείτε πολύ εύκολα να μεταφέρετε εγγραφές από ένα είδος βάσης σε κάποιο άλλο.

Ανακεφαλαιώνοντας, επισημαίνουμε ότι μείναμε απόλυτα ικανοποιημένοι με τις νέες δυνατότητες και τα νέα components του Delphi 2.0. Ο χρόνος εργασίας για τη μέση εφαρμογή έχει μειωθεί αρκετά και η ταχύτητα εκτέλεσης έχει αυξηθεί αναλόγως. Αυτή τη στιγμή το Delphi είναι ίσως η καλύτερη λύση για δημιουργία προγραμμάτων σε Windows 95 και NT διότι, εκτός από τη δύναμη που έχει ως γλώσσα, παρέχει επιπλέον τις περισσότερες ευκολίες στους προγραμματιστές. Το μόνο σημείο που ίσως σας προβληματίσει είναι η επιλογή του πακέτου που ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες σας.

Τα πακέτα Delphi Developer και Client/Server ήταν προσφορά της M-DATA. ■

DELPHI 2.0

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, Windows 95/NT, 8MB RAM, 50MB HD

ΔΙΑΘΕΣΗ: M-DATA

ΤΙΜΗ:

- Desktop Upgrade 85.000 δρχ.
- Developer Upgrade 140.000 δρχ.
- Client/Server Upgrade 460.000 δρχ.

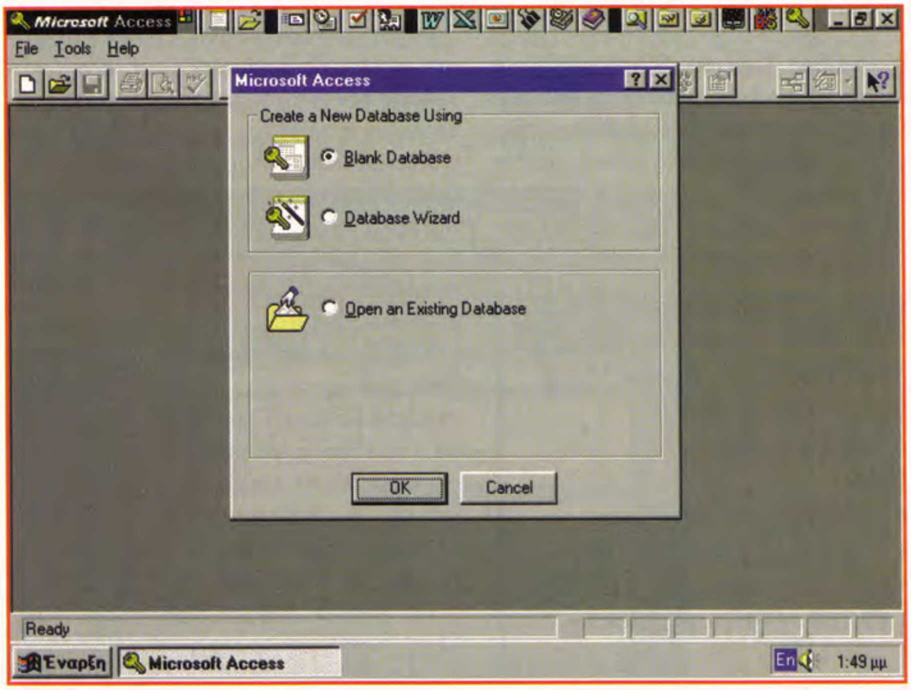
(Οι τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ 18%)

MICROSOFT ACCESS
Κατασκευάζοντας την πρώτη μας βάση

Μία νέα στήλη κάνει την εμφάνισή της στο ανανεωμένο σε μεγάλο βαθμό περιοδικό μας. Στόχος της, κατά τα πρώτα στάδια, η εξοικείωσή σας με δημοφιλή προγράμματα. Αυτόν το μήνα θα παρουσιάσουμε τις βασικές γνώσεις που πρέπει να έχει ο χρήστης της Access.

Γιώργος Αναστασάκης
ganasta@compulink.gr

Είναι πλέον γεγονός ότι όλα τα σύγχρονα συστήματα διαχείρισης βάσεων δεδομένων χειρίζονται και αποθηκεύουν πληροφορίες χρησιμοποιώντας το σχεσιακό (relational) μοντέλο διαχείρισης βάσης δεδομένων. Ως παράδειγμα της έννοιας "σχεσιακή βάση δεδομένων" θα σας αναφέρουμε το ότι σε μια τέτοια μορφή βάσης δεδομένων θα ήταν περιττή η αποθήκευση του ονόματος και της διεύθυνσης του πελάτη σε κάθε παραγγελία που γίνεται από αυτόν. Ετσι βλέπουμε ότι σε ένα σχεσιακό σύστημα τα στοιχεία των παραγγελιών περιέχουν και ένα πεδίο δεδομένων, όπου αποθηκεύονται κάποια στοιχεία όπως, για παράδειγμα, ο κωδικός του πελάτη που λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος μεταξύ της εκάστοτε παραγγελίας και των στοιχείων του πελάτη.

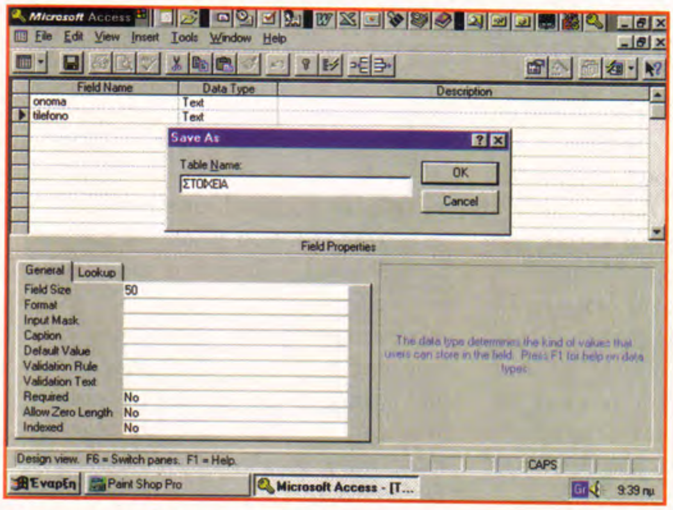


Ενα τέτοιο συγκεκριμένο σύστημα διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων, που ορισμένες φορές ονομάζεται και RDBMS (Relational Database Management System), κάνει διαχείριση όλων των δεδομένων σε πίνακες (tables). Στους πίνακες καταχωρίζονται και αποθηκεύονται πληροφορίες για κάποιο θέμα, οι στήλες περιέχουν τα διαφορετικά είδη των δεδομένων γι' αυτό το θέμα και οι γραμμές κάνουν περιγραφή των ιδιοτήτων μιας απλής περίπτωσης του θέματος. Ακόμα και στην περίπτωση όπου ανακτώνται από τους χρήστες πληροφορίες από έναν ή περισσότερους πίνακες (αυτή η διαδικασία ονομάζεται query ερώτημα), το αποτέλεσμα που παίρνει ο χρήστης είναι πάντα κάτι που είναι όμοιο με άλλον έναν πίνακα.

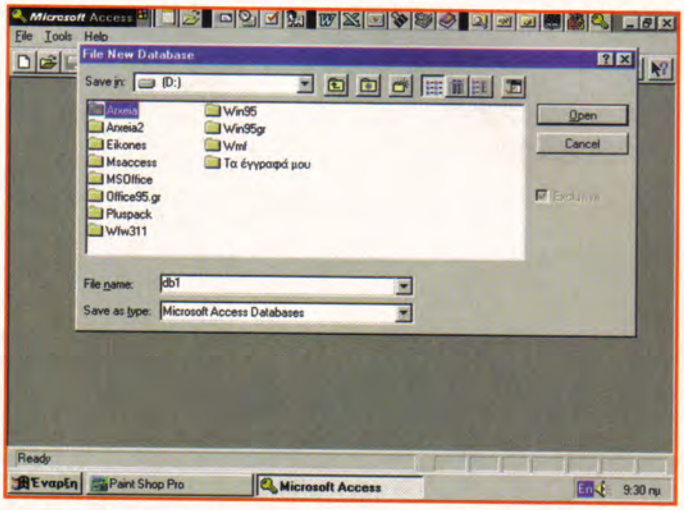
Η Microsoft Access είναι ένα πλήρες λειτουργικό σύστημα διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων (RDBMS) και σας παρέχει όλες τις δυνατότητες ορισμού, χειρισμού και ελέγχου των δεδομένων που σας είναι αναγκαία για τη διαχείριση μεγάλων σε όγκο ποσοτήτων πληροφοριών. Σας παρέχεται η δυνατότητα να ορίζετε κάποιους απλούς ή σύνθετους κανόνες εγκυρότητας, για να είστε βέβαιοι ότι στη βάση δεδομένων που έχετε δημιουργήσει υπάρχουν μόνο οι σωστές τιμές που θέλετε να εισαχθούν. Επίσης μπορείτε να ζητάτε από την Access να κάνει έλεγχο της βάσης δεδομένων σας για έγκυρα είδη σχέσεων (relationship) μεταξύ των αρχείων ή των πινάκων.

Η Access διαθέτει την ικανότητα να "καταλαβαίνει" και να χρησιμοποιεί μια μεγάλη ποικιλία άλλων μορφών δεδομένων όπως είναι, για παράδειγμα, οι δομές αρχείων άλλων συστημάτων διαχείρισης βάσεων δεδομένων. Μπορείτε δηλαδή να εισάγετε και να εξάγετε δεδομένα από αρχεία επεξεργαστών κειμένου ή λογιστικά φύλλα καθώς και να έχετε δυνατότητα απευθείας προσπέλασης και ενημέρωσης και άλλων γνωστών βάσεων δεδομένων όπως η Paradox και η Dbase III, Dbase IV κ.ά.

Η επεξεργασία των δεδομένων σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου ή ένα λογιστικό φύλλο διαφέρει σε πολλά σημεία

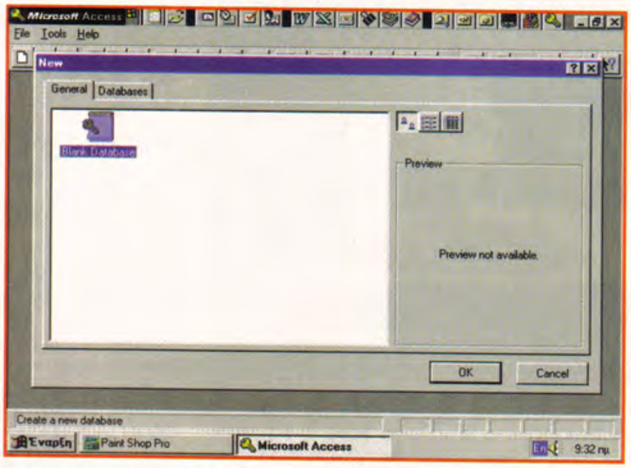


Σώζοντας το table που έχουμε φτιάξει.



Καθορίζοντας το σημείο αποθήκευσης της βάσης μας.

από αυτήν μιας βάσης δεδομένων. Η Access χρησιμοποιεί την ισχυρών δυνατοτήτων γλώσσα βάσεων δεδομένων SQL (Structure Query Language στα ελληνικά αυτός ο όρος μεταφράζεται ως Δομημένη Γλώσσα Ερωτημάτων) για την επεξεργασία των δεδομένων που έχετε αποθηκεύσει στους πίνακές σας.



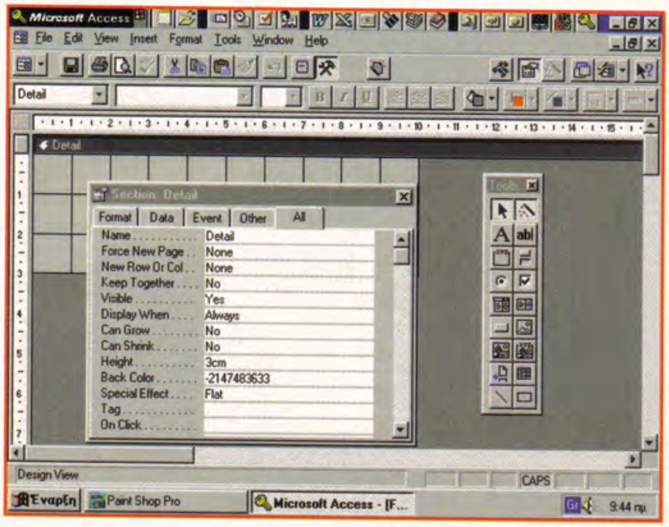
Επιλέγοντας μία κενή βάση, την οποία θα διαμορφώσουμε εμείς.

Για την κατασκευή μιας πιο περίπλοκης εφαρμογής βάσης δεδομένων χρειάζεστε ένα ισχυρό σύστημα διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων και ένα σύστημα ανάπτυξης εφαρμογών που να σας χρησιμεύει ως βοήθημα, προκειμένου να μπορέσετε να αυτοματοποιήσετε τις εργασίες σας, κάτι που θα κάνει τη συμβίωσή σας με την Access πιο εύκολη.

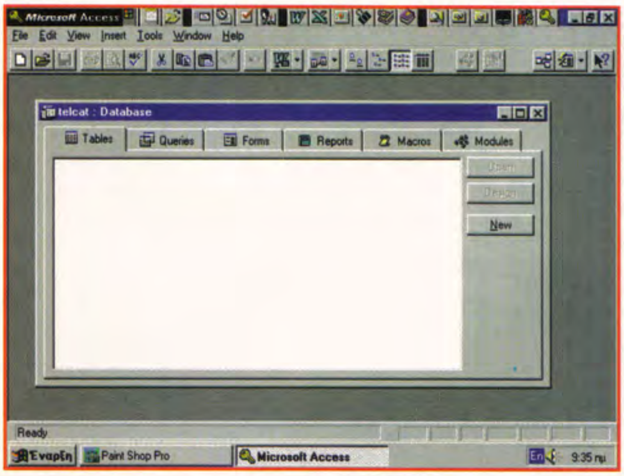
Η Microsoft Access κάνει εύκολο το σχεδιασμό και την κατασκευή εφαρμογών βάσεων δεδομένων χωρίς να είναι απαραίτητη από μέρους του χρήστη η γνώση κάποιας γλώσσας προγραμματισμού, παρά το γεγονός ότι για να ξεκινήσετε τη διαδικασία με την Access είναι άκρως απαραίτητο να ορίσετε τους σχεσιακούς πίνακες και τα πεδία αυτών των πινάκων που θα περιέχουν τα δεδομένα σας. Σε σύντομο χρονικό διάστημα θα περάσετε στη διαδικασία ορισμού των ενεργειών στα δεδομένα μέσα από φόρμες, αναφορές, μακροεντολές και τη VBA.

Ενα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα της Access είναι η ικανότητά της να χειρίζεται δεδομένα από λογιστικά φύλλα, αρχεία κειμένου, αρχεία dbase, βάσεις δεδομένων Paradox, Btrieve και FoxBase καθώς επίσης και από κάθε βάση δεδομένων SQL που υποστηρίζει το πρότυπο ODBC. Ολα αυτά σημαίνουν πως μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την Access για τη δημιουργία μιας εφαρμογής για Windows, η οποία θα έχει τη δυνατότητα επεξεργασίας δεδομένων που βρίσκονται σε έναν διακομιστή δικτύου SQL ή στη βάση δεδομένων SQL ενός μεγάλου συστήματος.

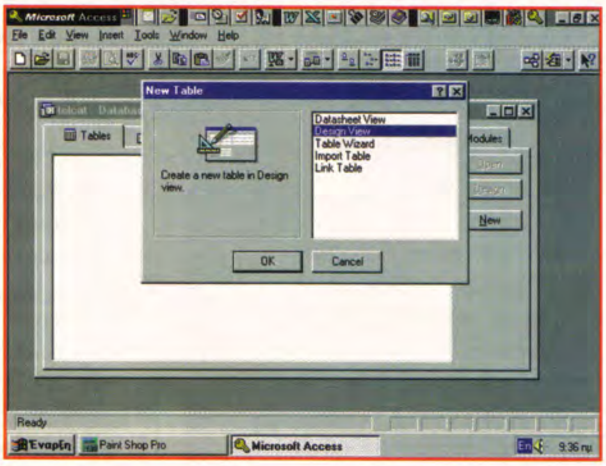
Οταν ξεκινάτε για πρώτη φορά τη Microsoft Access, παρουσιάζεται στην οθόνη σας το πλαίσιο διαλόγου αρχικών επιλογών. Σε αυτό το πλαίσιο καθορίζετε αν θα δημιουργήσετε μια εντελώς νέα, χωρίς στοιχεία, βάση δεδομένων, αν θα χρησιμοποιήσετε τον οδηγό βάσεων δεδομένων (Database Wizard) για να δημιουργήσετε μια νέα ε-



Το παράθυρο με όλες τις ιδιότητες της νέας φόρμας μας.



Το main menu της νέας βάσης μας.



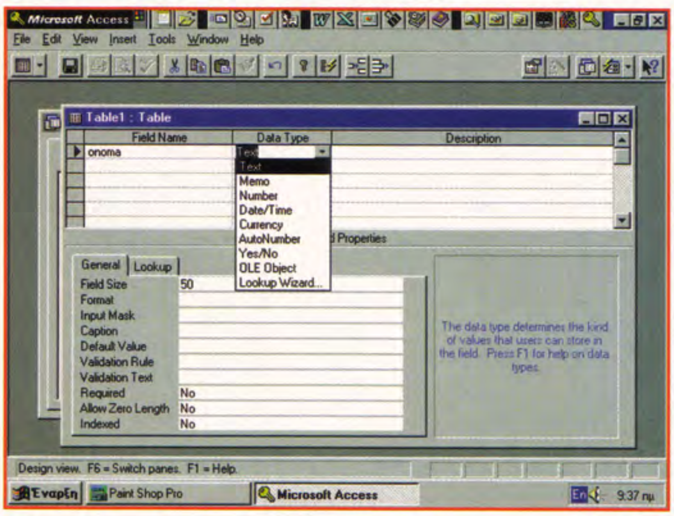
Σε αυτό το στάδιο επιλέγουμε τον τρόπο δόμησης ενός table.

φαρμογή βάσης δεδομένων χρησιμοποιώντας ένα από τα άνω των είκοσι πρότυπα εφαρμογών βάσης δεδομένων ή αν θα ανοίξετε ένα ήδη υπάρχον αρχείο βάσης δεδομένων (mdb).

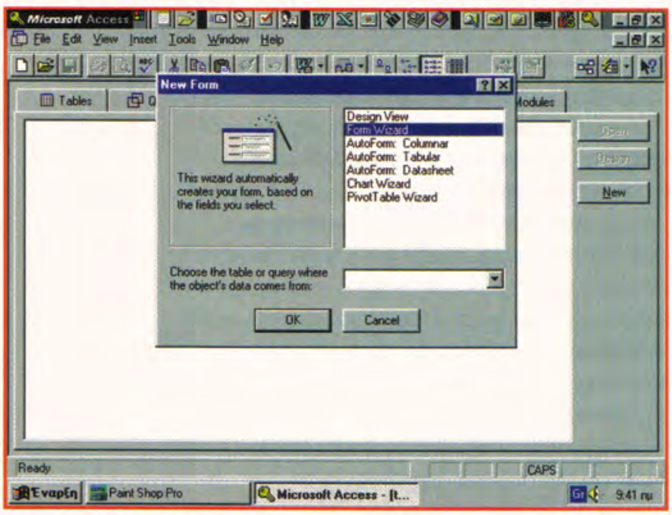
Ας υποθέσουμε, λοιπόν, ότι θέλετε να δημιουργήσετε μια νέα βάση δεδομένων. Για να το επιτύχετε, δεν έχετε παρά να επιλέξετε την επιλογή Blank Database (Κενή βάση δεδομένων) από το μενού File (Αρχείο) και, κατόπιν, να πατήσετε δύο φορές στο εικονίδιο Blank Database του πλαισίου διαλόγου New (Νέα). Αμέσως μετά τη διαδικασία που σας περιγράψαμε, θα εμφανιστεί το πλαίσιο διαλόγου File New Database (Αρχείο Νέας Βάσης Δεδομένων). Στη συνέχεια, επιλέξτε τον οδηγό και το φάκελο που θέλετε από τον πτυσσόμενο κατάλογο Save in και αποθηκεύστε τη βάση που θα κατασκευάσετε με το όνομα της αρεσκείας σας. Στο δικό μας παράδειγμα θα βάλουμε το όνομα telecat.mdb. Το αρχείο mdb χρησιμεύει για την αποθήκευση όλων των αντικειμένων της βάσης δεδομένων που θα δημιουργήσουμε και συμπεριλαμβάνει τους πίνακες, τα ερωτήματα, τις φόρμες, τις αναφορές, τις μακροεντολές και τις υπομονάδες. Η Access, στη συνέχεια, θα χρειαστεί κάποιο πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, μιλάμε για ελάχιστα δευτερόλεπτα (ανάλογα με το μηχάνημα που διαθέτετε), για να δημιουργήσει τα αρχεία συστήματος στα οποία θα αποθηκευτούν όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για τους πίνακες, τα ερωτήματα, τις φόρμες, τις αναφορές, τις μακροεντολές και τις υπομονάδες. Μόλις ολοκληρωθεί η συγκεκριμένη διαδικασία, τότε εμφανίζεται το παράθυρο βάσης δεδομένων (Database) της νέας βάσης δεδομένων στο κέντρο του χώρου εργασίας μας όπως βλέπουμε την οθόνη.

Μια χρήσιμη συμβουλή που μπορούμε να σας δώσουμε σε αυτό το σημείο είναι η εξής: αν τοποθετήσετε το δείκτη του ποντικιού πάνω σε ένα κουμπί της γραμμής εργαλείων, χωρίς όμως να κάνετε κλικ σε αυτό, τότε θα εμφανιστεί μια σύντομη περιγραφή του κουμπιού.

Συνεχίζοντας τα βήματα κατασκευής της απλής μας βάσης που έχουμε ονομάσει TELECAT.MDB και αφορά στον προσωπικό μας τηλεφωνικό κατάλογο, πηγαίνουμε στην επιλογή Table και κάνουμε κλικ δύο φορές. Τώρα είμαστε πλέον στην οθόνη που αφορά στη μορφοποίηση του πρώτου πίνακα που θα φτιάξουμε και ο οποίος θα απαρτίζεται από διάφορα πεδία αναφοράς. Πα-



Επιλέγοντας τον τύπο δεδομένων των πεδίων μας.



Επιλέγοντας τον τρόπο δόμησης της φόρμας.

τάμε την επιλογή New, προκειμένου να ορίσουμε ότι κατασκευάζουμε εξαρχής έναν καινούριο πίνακα. Στη συνέχεια μας παρουσιάζονται ένα σύνολο από επιλογές για τη μορφή που θέλουμε να έχει το κατασκευαστικό μέρος του table. Στο παράδειγμά μας μαρκάρουμε την επιλογή Design view. Κατόπιν, εμφανίζεται το παράθυρο του table, το οποίο απαρτίζεται από τρία βασικά στοιχεία που ονομάζονται (Field name, Data type & Description).

Στο Field name εισάγουμε πληκτρολογώντας το όνομα του πρώτου πεδίου της βάσης που δημιουργούμε. Στο δικό μας παράδειγμα βάζουμε την ονομασία Name.

Στο Data type ορίζουμε τι δεδομένα θα είναι αυτά που θα εισάγουμε στο συγκεκριμένο πεδίο, δηλαδή, αν θα είναι κείμενο, αριθμοί, ημερομηνία κ.λπ.

Στο Description κάνουμε μια γενική περιγραφή του τι είναι το νεοεισελθέν πεδίο που έχουμε ορίσει.

Ακολουθούμε την ίδια διαδικασία και στο δεύτερο πεδίο, το οποίο στο απλό μας παράδειγμα θα ονομάσουμε Telephones, και φυσικά αφορά στα τηλέφωνα των προσώπων που θέλουμε να αποθηκεύσουμε στη βάση δεδομένων μας. Αφού εισαγάγουμε και τη μορφή του δεύτερου πεδίου, είμαστε πλέον έτοιμοι να κλείσουμε το παράθυρο διαλόγου που αφορά στους πίνακες (tables), ενώ στη συνέχεια το πρόγραμμα μας προτρέπει να δώσουμε μια ονομασία του table που δημιουργήσαμε. Στο δικό μας παράδειγμα δίνουμε την ονομασία "Τηλέφωνα". Κατόπιν, το πρόγραμμα δημιουργεί το επονομαζόμενο primary key, αφού πρώτα μας ρωτήσει αν θέλουμε να υπάρχει primary key στο table που δημιουργήσαμε (εμείς επιλέγουμε σχεδόν πάντα ναι).

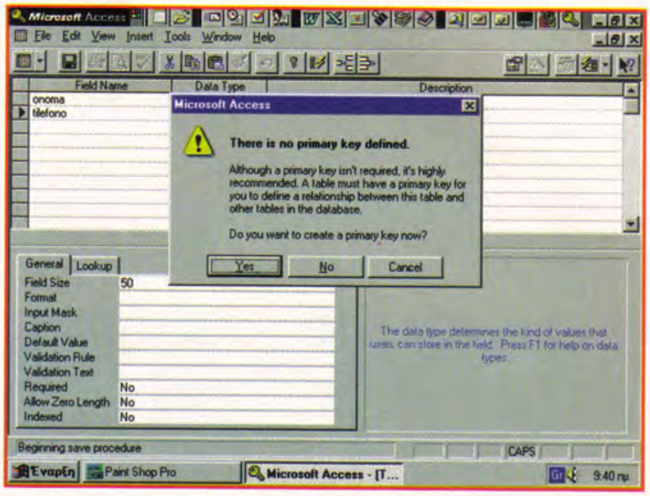
Πηγαίνουμε στην επιλογή Forms (Φόρμες) και πατώντας δύο φορές κλικ με το ποντίκι εμφανίζεται η οθόνη που μας ζητάει τη μορφή του πλαισίου διαλόγου του παραθύρου forms, καθώς και το table από το οποίο θα αντλεί στοιχεία η φόρμα παρουσίασης που θα δημιουργήσουμε. Στο δικό μας παράδειγμα στην πρώτη επιλογή που μας ζητεί μαρκάρουμε το Design View και στη δεύτερη ορίζουμε το μοναδικό table που έχουμε στη διάθεσή μας και έχουμε ονομάσει table1.

Αφού ολοκληρώσουμε αυτό το στάδιο, το πρόγραμμα μας εισαγάγει στο πλαίσιο διαλόγου της κατασκευής της φόρμας μας. Στο πάνω μέρος της οθόνης πηγαίνουμε στο View και μαρκάρουμε την επιλογή field list. Αμέσως παρουσιάζεται στην οθόνη μας ένα μικρό παραθυράκι με τα υπάρχοντα πεδία μας. Μαρκάρουμε ένα ή περισσότερα πεδία με το ποντίκι και τα σύρουμε μέσα στο πλαίσιο της φόρμας μας. Με τα εργαλεία μορφοποίησης που μας παρέχει η Access μπορούμε να δομήσουμε τη φόρμα παρουσίασής μας όπως εμείς θέλουμε, αφού τα εργαλεία μορφοποίησης που μας παρέχει το πρόγραμμα είναι αρκετά και με μεγάλες δυνατότητες.

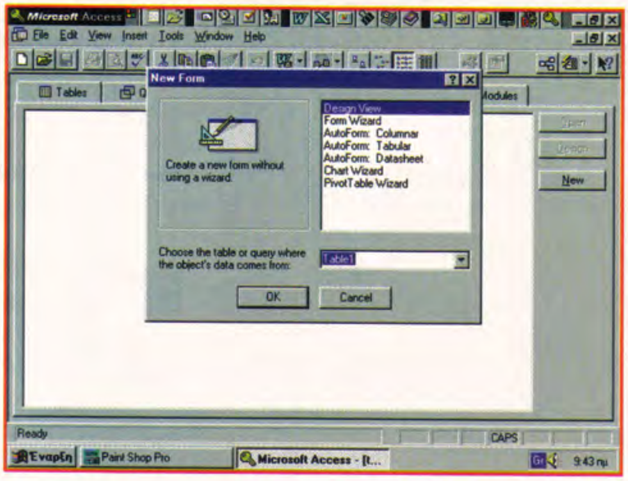
Αφού τελειοποιήσουμε τη φόρμα μας, τη σώζουμε με το όνομα της αρεσκείας μας και κατ' αυτόν τον τρόπο, όποτε κάνουμε διπλό κλικ στην επιλογή Forms, παρουσιάζεται η οθόνη που έχουμε σχεδιάσει και μας ζητάει ή μας παρουσιάζει τα στοιχεία που εισάγουμε ή έχουμε ήδη εισαγάγει.

Με αυτά τα λιτά βήματα που σας περιγράψαμε, κατασκευάσαμε την πρώτη, ελαχίστων δυνατοτήτων φυσικά, βάση δεδομένων μας και σας βοηθήσαμε να κάνετε το πρώτο βήμα εισαγωγής στον κόσμο της Access.

Οι δυνατότητες της Access, φυσικά, δεν σταματούν εδώ. Θα πρέπει να αφιερώσετε αρκετό χρόνο στο πρόγραμμα προκειμένου να κατασκευάσετε πολύ πιο πολύπλοκες μορφές βάσεων δεδομένων, των οποίων οι δυνατότητες θα σας εντυπωσιάσουν.



Το σημείο στο οποίο η Access μας ζητεί να ορίσουμε κάποιο primary key.



Design View για όσους φτιάξουν μία εντελώς δική τους φόρμα παρουσίασης.

Μπορείτε και εσείς, αγαπητοί αναγνώστες, να προτείνετε τις τεχνικές που γνωρίζετε σχετικά με δημοφιλή πακέτα προγραμμάτων καθώς και τα κρυφά "κόλπα" που έχετε ανακαλύψει σε αυτά. Στείλτε τα γράμματά σας στη γνωστή διεύθυνση COMPUPRESS A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "PC Master για τη στήλη Smart User".

CYBERBUGGY
Παιχνίδια χωρίς βία!



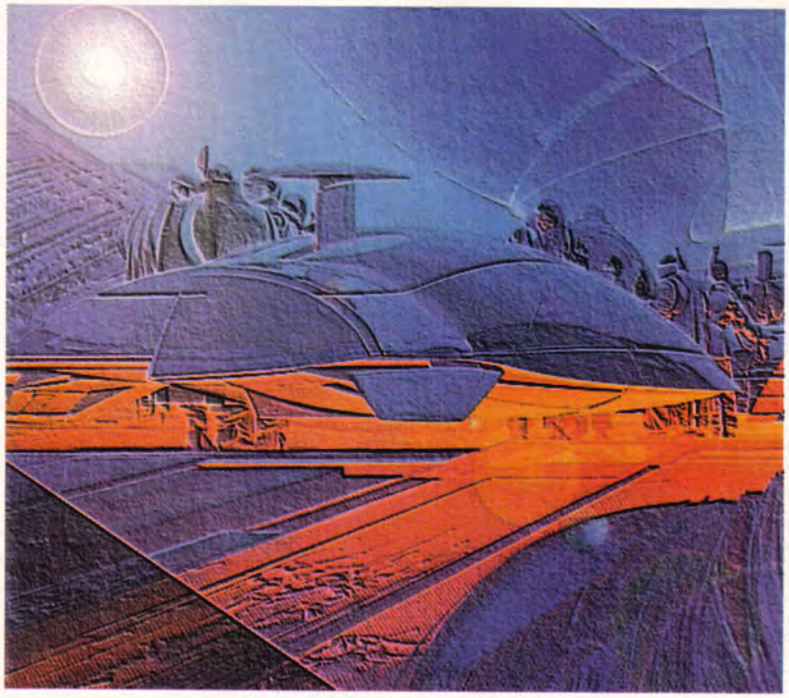
Είναι γνωστό ότι τα παιχνίδια που προσελκύουν τους περισσότερους παίκτες, ιδίως στον κόσμο της virtual reality, είναι τα shoot'em up, όπου κυριαρχεί η βία. Σήμερα όμως καταβάλλεται προσπάθεια τα παιχνίδια να είναι ενδιαφέροντα και συναρπαστικά βασιζόμενα σε άλλα στοιχεία εκτός της βίας.

του Γιώργου Μαλαταρά

Ακούγεται ως η πραγματοποίηση του ονείρου των απανταχού αγωνιώντων γονέων. A dream comes true. Φανταστικοί κόσμοι χωρίς καθόλου βία, με ένα "όχημα" virtual reality για την εξάσκηση του νου και για συναγωνισμό σε κόσμους χαράς και διασκέδασης. Αυτοί οι ιδεατοί κόσμοι είναι δημιούργημα της εταιρίας παιχνιδιών Cyberfunk Italy Srl. και υλοποιούνται χάρη στο "όχημα" CyberBuggy. Τα CyberBuggy συστήματα προσφέρουν μία μεγάλη ποικιλία από παιχνίδια virtual reality που παίζονται σε κουβούκλιο, με οθόνες που προσαρμόζονται στο πρόσωπο (HMDs) και προορίζονται για τοπικά κέντρα ψυχαγωγίας, όπου οι νέοι μπορούν να διασκεδάσουν μόνοι ή με τις οικογένειές τους.

"Πιστεύουμε ότι οι νέοι μπορούν να διασκεδάσουν παίζοντας παιχνίδια χωρίς συνεχείς επαναλήψεις, όπου η βία αντικαθίσταται από γρήγορες και επιδέξιες αντιδράσεις", αναφέρει ο Tullio Bortoletto, διευθυντής διαφήμισης της Cyberfunk. "Τα παιχνίδια μας απαιτούν τη συμμετοχή ολόκληρου του σώματος στην εμπειρία του CyberBuggy. Εισάγουν το χρήστη σε έναν φανταστικό κόσμο γεμάτο με ενδιαφέρουσες και διασκεδαστικές καταστάσεις, δίνοντάς του ταυτόχρονα την αίσθηση ότι 'ζει' πράγματι στον κόσμο αυτό. Στα παιχνίδια μας δεν υπάρχει γραφική αναπαράσταση των γεγονότων που υπαινίσσονται βία προς ανθρώπινα ή φανταστικά όντα. Ακόμα και σε περιπτώσεις όπου ο παίκτης αντιμετωπίζει καταστάσεις στις οποίες αντικείμενα ή χαρακτήρες πρέπει να εξουδετερωθούν για τη συνέχεια ή για την επίτευ-

ξη των αναγκών του παιχνιδιού, τα προβλήματα λύονται χωρίς εικόνες καταστροφής ή θανάτους εχθρών. Σε μερικά παιχνίδια, ο παίκτης υποχρεώνεται να προσδώσει ταυτότητα σε όντα που ακολουθούν το νόμο της φύσης στην τροφική αλυσίδα (όπως το μεγάλο ψάρι τρώει το μικρό). Ολα τα παιχνίδια απευθύνονται σε αγόρια και κορίτσια και γενικά διασκεδάζουν όλη την οικογένεια. Σκοπός της Cyberfunk είναι να παράγει παιχνίδια χωρίς βία."



ΟΙ ΙΔΕΑΤΟΙ ΚΟΣΜΟΙ

Ολα τα εικονικά περιβάλλοντα της Cyberfunk είναι κατασκευασμένα με βάση το γεγονός ότι το CyberBuggy είναι ένα μαγικό όχημα το οποίο μπορεί να κινηθεί στον κυβερνοχώρο, τη θάλασσα, τη γη και το διάστημα. Τα γραφικά και τα χρώματα είναι σχεδιασμένα και επιλεγμένα ώστε να προσφέρουν χαρά και ενθουσιασμό και ποτέ κατάθλιψη και φόβο. Η μουσική διαδραματίζει βασικό ρόλο. Ολα τα παιχνίδια είναι ευχάριστα από οπτικοακουστικής πλευράς παρέχοντας σημαντικές εμπειρίες και ευκαιρίες συναγωνισμού, έχοντας τη δυνατότητα είτε να συναγωνιστεί ο καθένας τον εαυτό του είτε άλλους παίκτες σε άλλα CyberBuggies συνδεδεμένα σε ένα τοπικό δίκτυο.

Ολα τα συστήματα CyberBuggy περιλαμβάνουν μια οθόνη PC τοποθετημένη σε εμφανές σημείο, έτσι ώστε να προσελκύουν άλλους παίκτες και να μπορούν οι παρευρισκόμενοι να παρακολουθούν την εξέλιξη του παιχνιδιού. Με τη βοήθεια του ABit Cyberfunk (η μασκότ της εταιρίας που μοιάζει με δελφίνι), ο παίκτης προσαρμόζεται στο παιχνίδι και λαμβάνει οδηγίες για το παίξιμο. Οι έμπειροι παίκτες μπορούν να παρακάμψουν αυτό το στάδιο. Μετά την αρχική φάση, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ποιο παιχνίδι θα παίξει με απευθείας διάλογο με τον ιδεατό κόσμο χωρίς τη χρήση κάποιου πλήκτρου επιλογής. Στο τέλος του παιχνιδιού ο ABit συμβουλεύει τον παίκτη για τον τρόπο με τον οποίο θα βγάλει το κράνος και τη ζώνη ασφαλείας προκειμένου να επιστρέψει στην καθημερινότητα.



Ευρισκόμενος στην πλατφόρμα CyberBuggy, ο παίκτης μπορεί να πραγματοποιήσει όλους τους ελιγμούς "πτήσης" που απαιτούνται στους ιδεατούς κόσμους, με απλές κινήσεις του μοχλού ή των χειριστηρίων σε κάθε κατεύθυνση. Το κουβούκλιο επιστρέφει στιγμιαία αισθητηριακές αντιλήψεις που δίνουν την αίσθηση της πραγματικής ζωής μέσα σε άλλες πραγματικότητες που συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι.

Σε όλα τα παιχνίδια παρέχεται η δυνατότητα στον παρευρισκόμενο να λάβει μέρος στο παιχνίδι χρησιμοποιώντας ένα ασύρματο χειριστήριο περιορισμένης ισχύος, παρεμβαίνοντας στα γεγονότα και έχοντας αλληλεπίδραση με τον παίκτη και το παιχνίδι.

Τόσο ο παίκτης όσο και ο υπεύθυνος λειτουργίας του συστήματος έχουν τη δυνατότητα να θέσουν παραμέτρους για μερικά στοιχεία του περιβάλλοντος



και στρατηγικές του παιχνιδιού. Ως εκ τούτου, εξασφαλίζεται ότι το παιχνίδι ποτέ δεν θα είναι το ίδιο και κατά συνέπεια γίνεται συνεχώς πιο ενδιαφέρον. Στις επιλογές του υπεύθυνου λειτουργίας είναι και η απόδοση των bonuses στους καλύτερους παίκτες. Επίσης μπορούν να διοργανωθούν τουρνουά με τους καλύτερους παίκτες, η επικοινωνία των οποίων θα επιτυγχάνεται μέσω του δικτύου CBuggy. Επιπλέον, είναι εφικτά multi-pod (πολυθέσια) παιχνίδια, αν τα κουβούκλια είναι συνδεδεμένα σε ένα τοπικό δίκτυο. Ο υπεύθυνος λειτουργίας μπορεί να διαμορφώσει και τα επίπεδα δυσκολίας, τα οποία μπορούν να αυξηθούν σε περιπτώσεις που προσφέρονται επιπλέον bonuses.



Το κουβούκλιο CyberBuggy είναι σχεδιασμένο για να παρέχει μέγιστη ασφάλεια στους παίκτες. Υπάρχει μια ζώνη ασφαλείας όπως των αυτοκινήτων, η οποία είναι συνδεδεμένη ηλεκτρονικά με το σύστημα, ενεργοποιεί την έναρξη του παιχνιδιού και ασφαλίζεται με την περιστροφή του μοχλού. Ο μοχλός είναι εργονομικά σχεδιασμένος για σφιχτό κράτημα και με τα δύο χέρια. Το κουβούκλιο έχει ακίνητα μηχανικά μέρη και πολύ χαμηλή κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος.

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ GAMES...

Octopushing: Βρίσκεστε στο βυθό της θάλασσας όπου όμως οι εκπλήξεις διαδέχονται η μία την άλλη, όπου οι νόμοι της φύσης δεν ισχύουν! Ο ABit, το δελφινάκι, βρίσκεται μαζί σας. Με το CyberBuggy θα αντιμετωπίσετε τον Octopush, ένα περίεργο χταπόδι που δεν του αρέσει να το ενοχλούν. Ο Octopush πετά εναντίον σας τα πιο αλλοπρόσαλλα αντικείμενα. Ακόμα πιο αλλοπρόσαλλες όμως είναι οι τροχιές που ακολουθούν τα αντικείμενα αυτά. Το χταπόδι έχει πολλά πλοκάμια, ο αριθμός των οποίων αυξάνεται ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας. Ο παίκτης θα πρέπει να μαζεύει τα αντικείμενα που του πετά το χταπόδι και να τα τοποθετεί σε ειδικά δοχεία. Κάθε αντικείμενο έχει τον δικό του τύπο δοχείου. Με κάθε αντικείμενο που τοποθετείτε στο ειδικό δοχείο, αναισθητοποιείτε και ένα από τα πλοκάμια του χταποδιού.

Cyberland Surfer: Στο παιχνίδι αυτό ο ABit σας εισάγει σε έναν κόσμο ο οποίος κατά το μεγαλύτερο τμήμα του αποτελείται από ξηρά. Αφού το CyberBuggy είναι ένα μαγικό όχημα, τα πάντα μπορεί να συμβούν. Ετσι, μπορεί να μπείτε σε ένα περίεργο κτίριο για να ολοκληρώσετε μια ακόμα πιο περίεργη αποστολή. Ισως χρειαστεί να παρουσιαστείτε ως οδηγός υπόγειων σιδηροδρόμων και να φορτώσετε τους σωστούς επιβάτες ή να επιδιορθώσετε το αποχετευτικό σύστημα. Αν μπείτε σε λάθος σήραγγα, κανείς δεν ξέρει τι πρόκειται να συμβεί.

CyberBubble Chaser: Στον ιδεατό κόσμο αυτού του παιχνιδιού κυρίαρχο θέμα είναι οι... φούσκες! Οι φούσκες αυτές κινούνται μέσα στον κυβερνοχώρο σε τροχιές που υπακούουν στους περίεργους νόμους του κόσμου αυτού. Μερικές, μάλιστα, περιέχουν ένα συγκεκριμένο μουσικό μοτίβο. Μπαίνοντας σε μία από αυτές θα πρέπει να αναγνωρίσετε το μουσικό συγκρότημα που δημιούργησε αυτό το μοτίβο, επιλέγοντας μία από τις διαθέσιμες επιλογές.

■

F 1 Grand

"Οι οδηγοί ζουν με όλες τους τις αισθήσεις την ένταση της εκκίνησης. Οι μηχανικοί των ομάδων είναι πανέτοιμοι για να αντιμετωπίσουν κάθε τεχνικό πρόβλημα. Οι θεατές έχουν πάρει τις θέσεις τους και οι τηλεοπτικές κάμερες απαθανατίζουν ήδη κάθε λεπτομέρεια του αγώνα από πολλές διαφορετικές γωνίες. Η αγωνία κορυφώνεται. Ready... set... GO!" Πόσο κοντά μπορεί να φτάσει κάποιος κοινός θνητός σε μία τέτοια εμπειρία; Τόσο κοντά όσο ποτέ, μας υπόσχεται η Microprose με το καινούριο της παιχνίδι. Κυρίες και κύριοι, υποδεχτείτε την αυτού εξοχότητα των εξομοιωτών αγωνιστικής οδήγησης, το περίφημο FORMULA ONE GRAND PRIX 2.

του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Prix 2



PC master ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Microprose
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
F1 racing simulator
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Ανώτερη

Ολοι εμείς οι Ευρωπαίοι φίλοι του αυτοκινήτου και, ταυτόχρονα, κάτοχοι PC τα δύο-τρία τελευταία χρόνια είχαμε περιέλθει σε μεγάλη "θλίψη" για το λόγο ότι, αν και κορυφαίο στις προτιμήσεις μας παρέμενε το Formula One Grand Prix, ήταν ευρέως αποδεκτό ότι τα Indycar και κυρίως IndyCar 2 ήταν κατά πολύ ανώτερά του. Ενώ, λοιπόν, στον τομέα του gameplay μπορούσαμε να υπερηφανευόμαστε, στα γραφικά και τον ήχο η υπεροχή των Αμερικανών ήταν δεδομένη. Ετσι, πολλοί φίλοι του είδους αναγκάστηκαν να περάσουν στο "αντίπαλο" στρατόπεδο και να "συμμετέχουν" στο Indycar.

Ομως, όλα αυτά πλέον είναι παρελθόν, καθώς υπάρχει ένα formula-simulation που θα εξαφανίσει τον ανταγωνισμό. Ο λόγος, φυσικά, για το Formula One Grand Prix 2, τη νεότερη έκδοση του παιχνιδιού που όλοι αγαπήσαμε, όπου πλέον δεν είμαστε αναγκασμένοι να τρέχουμε σε oval πίστες και να αντιμετωπίζουμε τους Mike Andretti και Al Unser Junior αλλά τους πιο οικείους μας Michael Shumacher, Damon Hill κ.ά. Το Grand Prix 2, λοιπόν, είναι εδώ και τα σκήπτρα δικαιωματικά του ανήκουν.

Σύμφωνα με την αναφορά μας στο review του Quake, αυτό και το Grand Prix 2 ήταν δύο παιχνίδια που αναμένονταν από όλους με μεγάλη ανυπομονησία εδώ και πολύ καιρό. Οσον αφορά στο Grand Prix 2 δεν ήταν λίγες οι φορές μέσα στο χρόνο που ακόμα και εμείς - στηριζόμενοι πάντα σε ανακοινώσεις - προέβημεν εις μάτην (αφού συνεχώς διαψευδόμασταν) σε αναγελία της κυκλοφορίας του. Είχε γίνει, λοιπόν, κοινότοπο κάθε μήνα να περιμένουμε το παιχνίδι και κάθε μήνα να μην έρχεται. Ετσι, όταν τελικά κυκλοφόρησε στα τέλη Αυγούστου, ...τρομά-

ξαμε να το πιστέψουμε. Αυτή τη φορά, όμως, δεν είχε γίνει κανένα λάθος και δεν υπήρχε άλλη αναβολή. Το Grand Prix 2 είχε έρθει και ήταν πολύ πιο εντυπωσιακό από όσο θα μπορούσε να φανταστεί και ο πιο αισιόδοξος φίλος του είδους.





ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ Ο ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Ξεκινώντας το παιχνίδι τίποτα δεν εμφανίζεται στην οθόνη, ενώ μόλις που ακούγεται μία μουσική, η ένταση της οποίας δυναμώνοντας επιτρέπει τη με καταιγιστικό ρυθμό εμφάνιση φωτογραφιών. Η εισαγωγή είναι αρκετά εντυπωσιακή, αν και περιέχει μόνο φωτογραφίες από πραγματικούς αγώνες Formula One. Το πρώτο, όμως, που ουσιαστικά θα έλξει την προσοχή του παίκτη είναι η παρουσίαση των οθονών menu ή submenu. Ολες οι φωτογραφίες που περιστοιχίζουν κάθε menu είναι υψηλής ανάλυσης με σκηνές δράσης από τα pitstops (κυρίως) αλλά και από τη διάρκεια αγώνων. Αφού, λοιπόν, περιεργαστούμε για λίγα λεπτά αυτές τις εντυπωσιακές φωτογραφίες, αρχίζουμε να βλέπουμε από πιο κοντά τις επιλογές που προσφέρονται στα menus, ενώ αμέσως γίνεται φανερό ότι το παιχνίδι διαθέτει τόσες λεπτομέρειες και παραμέτρους που θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον μας για πάρα πολύ καιρό. Το "στήσιμο", για παράδειγμα, του αυτοκινήτου για τον αγώνα είναι μία από τις πιο σημαντικές επιλογές και για το σκοπό αυτόν προσφέρεται ένας αριθμός submenus στα οποία έχετε πρόσβαση, εξαρτάται δε από τις γνώσεις σας στη μηχανική ο βαθμός εμβάθυνσης που θα επιτύχετε. Φυσικά, όπως και στο προηγούμενο παιχνίδι, όλες οι μηχανικές ρυθμίσεις είναι προκαθορισμένες και αντιστοιχούν σε ένα μέσο επίπεδο, με αποτέλεσμα - για την αρχή τουλάχιστον - να μη χρειαστεί να τις τροποποιήσετε. Ωστόσο, εάν στο προηγούμενο παιχνίδι, προκειμένου να κερδίσετε έναν αγώνα σε Ace επίπεδο, ήταν επιβεβλημένη η αλλαγή των χαρακτηριστικών του αυτοκινήτου ανάλογα με την πίστα, στο Grand Prix 2 θα πρέπει να γίνει το ίδιο ακόμα και στο επίπεδο Semupro, καθώς οι δυσκολίες είναι πολύ περισσότερες.

Θα πρέπει, λοιπόν, να προβαίνετε σε συνεχείς μεταβολές (κυρίως στις γωνίες των μπροστινών και πίσω αεροτομών) και να δοκιμάζετε τα αποτελέσματα στα διάφορα practice laps. Σε αυτούς τους δοκιμαστικούς γύρους συναντάμε και κάποιες από τις σημαντικές αλλαγές τους παιχνιδιού.

Υστερα από κάθε γύρο γίνεται μία αυτόματη καταγραφή των δεδομένων που μέσω τηλεμετρίας περνάνε στα computers των μηχανικών της ομάδας. Επιστρέφοντας, λοιπόν, και εμείς στα pits μπορούμε να δούμε ένα προς ένα όλα τα charts με τα στοιχεία κάθε γύρου που έχουμε ολοκληρώσει. Υπάρχουν line charts που αφορούν στην ταχύτητα, στις στροφές ανά λεπτό, στη χρήση του κινητήρα, στα φρένα και στις σχέσεις στο κιβώτιο ταχυτήτων κατά τη διάρκεια ενός πλήρους γύρου. Συνεπώς, βλέποντας



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μοναδικό αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού ίσως είναι ο υπερβολικός ρεαλισμός. Εάν ο προκάτοχος του διατηρήθηκε ψηλά στις προτιμήσεις του κοινού για χρόνια, το Grand Prix 2 δείχνει ικανό να μείνει στην κορυφή και μετά το 2000.

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	86

97%

γραμμικά τις διαφορές που σημειώνουμε σε ένα συγκεκριμένο στοιχείο από τον ένα γύρο στον άλλο, διαπιστώνουμε εάν ωφέλησε η μετατροπή κάναμε. Τα συγκεκριμένα στοιχεία είναι τόσο ρεαλιστικά, ώστε όταν αυτά παρουσιάστηκαν σε πραγματικό μηχανικό ομάδας Formula One, ο τελευταίος πίστεψε ότι επρόκειτο για δεδομένα που αφορούσαν σε ανταγωνιστική ομάδα (αναφορά που έδωσε η ίδια η εταιρία).

Εκτός, όμως, από όλα τα ανωτέρω μπορούμε να δούμε και μόνοι μας έναν "καλό" γύρο μας, αφού με την ολοκλήρωσή του μας επιτρέπεται να τον σώσουμε μέσω ενός ειδικού menu ως hot lap. Ετσι, οποιαδήποτε στιγμή στο μέλλον μπορούμε να δούμε ολόκληρο το γύρο μας (και όχι τα είκοσι δευτερόλεπτα που έχουμε στη διάθεσή μας στο replay) μέσα από τις πολλές κάμερες του παιχνιδιού.





ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΨΕΙΣ

Ας επανέλθουμε, όμως, στα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Οπως και στην πρώτη έκδοσή του έτσι και εδώ έχουμε στη διάθεσή μας τη δυνατότητα να ενεργοποιήσουμε πολλά από τα βοηθητικά συστήματα που μας παρέχει. Μέσω, λοιπόν, των function keys μπορούμε να ενεργοποιήσουμε τα αυτόματα φρένα, τη βοήθεια κατεύθυνσης, το αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων, την προτεινόμενη γραμμή αγώνα, τη μη καταστροφή του αμαξώματος και την προτεινόμενη ταχύτητα, δυνατότητες που υπήρχαν και στην προηγούμενη έκδοση, ενώ ως πρόσθετη εμφανίζεται η επιλογή αντισπιναρίσματος, αφού ο μεγάλος βαθμός ρεαλισμού του παιχνιδιού κάνει συχνά το μονοθέσιό μας να σπινάρει σε κάποια πολύ απότομη επιτάχυνση από λίγα χιλιόμετρα.

Είτε βρίσκεστε μέσα στην πίστα είτε βρίσκεστε στην οθόνη όπου καθορίζετε τα settings, αυτό που γίνεται άμεσα αντιληπτό και κυριαρχεί σε σχέση με τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η εξαιρετική προσοχή στη λεπτομέρεια. Οι λεπτομέρειες που θα βρείτε σε κάθε πίστα αλλά ακόμα και σε κάθε μονοθέσιο είναι τέτοιες που είναι πράγματι άξιο απορίας πώς κατόρθωσαν να καταγράψουν τέτοιο πλήθος στοιχείων.

Ωστόσο, το γεγονός ότι το Formula One Grand Prix 2 βρίσκεται εδώ και χρόνια στην παραγωγή δεν είναι άνευ λόγου και αιτίας. Ο Geoff Hammond, ο ουσιαστικός δημιουργός του παιχνιδιού, πολύ προτού ξεκινήσει το σχεδιασμό του, είχε οργώσει όλες τις ανά τον κόσμο πίστες και είχε βιντεοσκοπήσει με κάθε λεπτομέρεια οτιδήποτε μπορούσε να του φανεί χρήσιμο (παρατηρήστε τη λεπτομέρεια στη σχεδίαση της οροφής του τούνελ στο Monaco). Εφθασε μάλιστα σε τέτοιο επίπεδο λεπτομέρειας που, όπως θα διαπιστώσετε, απέδωσε την εναλλαγή των χρωμάτων σε διάφορα τμήματα μίας πίστας χωρίς την ελάχιστη απόκλιση από την πραγματικότητα.

Το γεγονός αυτό ίσως ακούγεται ως κάτι το εξαιρετικά εξεζητημένο, ωστόσο, εάν συζητήσετε με κάποιον οδηγό αγώνων πίστας, θα πληροφορηθείτε ότι δεν είναι λίγες οι φορές που οι οδηγοί χρησιμοποιούν "σημάδια" πάνω στην πίστα (όπως, για παράδειγμα, διαφημιστικές καταχωρίσεις), προκειμένου να ολοκληρώσουν με επιτυχία μία κίνησή τους (φρενάρισμα, επιτάχυνση, αλλαγή ταχύτητας κ.λπ.). Ομως, το επίπεδο ρεαλισμού δεν περιορίζεται σε αυτά τα στοιχεία.





Από το πρώτο κιόλας παιχνίδι, ο χειρισμός και ο τρόπος αντίδρασης του μονοθέσιου ήταν πολύ καλός και πιστεύαμε ότι με δυσκολία θα βελτιωνόταν. Τελικά, όμως, διαπιστώθηκε ότι τα περιθώρια βελτίωσης, όπως αυτά φαίνονται στο Grand Prix 2, ήταν πολλά. Παράλληλα, εκτός του ότι η αίσθηση είναι σαφώς κατά πολύ διαφορετική αλλά και περισσότερο έντονη, έχουν προσαρμοσθεί με επιτυχία και όλοι οι κανονισμοί της FIA που διέπουν το άθλημα και αφορούν στο μονοθέσιο.



Ας επιμείνουμε, όμως, στην αναπαράσταση των αγώνων που προσφέρει το παιχνίδι. Αρκεί να δείτε έστω και την αεροτομή κάποιου μονοθέσιου για να καταλάβετε το βαθμό της λεπτομερειακής σχεδίασής του. Μία τέτοιου είδους παρατήρηση είναι πλέον πολύ ευκολότερη, καθώς εκτός των τριών διαφορετικών όψεων που προσφέρονταν στο πρώτο παιχνίδι (μπροστινή, πίσω και tv-style) έχει προστεθεί πλήθος νέων, τις οποίες συνήθως παρακολουθούμε κατά τις τηλεοπτικές μεταδόσεις αγώνων όπως κάμερα πάνω από το κράνος, προς τα πίσω, στο ύψος του μπροστινού ψαλιδιού, πάνω πίσω και πλάγια και πολλές ακόμα που θα ανακαλύψετε μέσα στο παιχνίδι. Παράλληλα, υπάρχει και ένα ειδικό πλήκτρο με το οποίο επιτρέπουμε στον "σκηνοθέτη" της κάλυψης του αγώνα να επιλέξει την κάμερα λήψης, γεγονός εντυπωσιακό αφού η αλλαγή των πλάνων ακολουθεί τους ρυθμούς της τηλεόρασης.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ολα τα ανωτέρω, βέβαια, δεν θα ήταν δυνατόν να έχουν το ίδιο οπτικό αποτέλεσμα εάν και η ποιότητα των γραφικών δεν ήταν ανάλογη. Φθάνουμε, λοιπόν, σε ένα σημείο όπου κυριολεκτικά θα μείνετε άφωνοι. Και αυτό γιατί, εάν έπρεπε να επιλεγεί μόνο ένα στοιχείο από τα νέα του Grand Prix 2 ως το βασικό του προτέρημα έναντι του ανταγωνισμού, αυτό χωρίς δεύτερη κουβέντα θα ήταν τα γραφικά του. Εκτός του ότι μπορούμε να δούμε μέσα σε μία πίστα άνω των εννέα διαφορετικά είδη αντικειμένων (και όλα αυτά και στους καθρέφτες μας), ταυτόχρονα επιλέγουμε εάν αυτά θα είναι σε texture γραφικά και, κυρίως, εάν θα είναι σε ανάλυση VGA ή SVGA. Λόγω μεγάλης πτώσης του frame rate (γεγονός που συνεπάγεται μείωση της ταχύτητας του παιχνιδιού), οι περισσότεροι από εσάς θα χρησιμοποιήσετε την επιλογή VGA, από την ποιότητα και λεπτομέρεια της οποίας θα μείνετε ιδιαίτερα ικανοποιημένοι, καθώς ακόμα κι έτσι θα είναι ό,τι καλύτερο έχετε



δει μέχρι σήμερα. Εάν, όμως, δοκιμάσετε έστω και λίγο την SVGA επιλογή, τότε σίγουρα το πρώτο που θα σκεφτείτε είναι η αναβάθμιση του επεξεργαστή σας. Αρκεί να δείτε ένα γύρο στο Monaco σε SVGA και θα καταλάβετε τι εννοούμε. Αν, όμως, δεν είστε τόσοι τυχεροί, πάρτε μία πρώτη γεύση από τις φωτογραφίες που συνοδεύουν το κείμενο... Πάντως, όπως και να έχει, ένας Pentium μεγαλύτερος από 166 MHz θα είναι απαραίτητος εάν θέλετε να ενεργοποιήσετε την καλύτερη δυνατή ποιότητα όλων των γραφικών και, παράλληλα, να μην έχετε μείωση ταχύτητας.



ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Ενα από τα ελάχιστα αρνητικά του F1GP2 είναι ότι περιέχει δεδομένα για ομάδες και οδηγούς του τέλους του 1994 (δηλαδή, της περιόδου που ξεκίνησε η σχεδίασή του). Βέβαια, λίγο προτού κυκλοφορήσει, θα μπορούσε να γίνει κάποιο update (έστω και με τα δεδομένα του 1995). Κάτι τέτοιο όμως θα συνιστούσε λόγο καθυστέρησης της κυκλοφορίας του, γεγονός που θα δυσαρεστούσε ακόμα περισσότερο όσους το ανέμεναν. Στο μέλλον, η εταιρία έχει υποσχεθεί ότι θα κυκλοφορήσει update για λειτουργία σε περιβάλλον δικτύου και, μάλλον, θα υπάρχουν και τα νέα δεδομένα.



Οι έξι σελίδες ενός special review αποδεικνύονται πολύ λίγες όταν πρόκειται για παιχνίδι-εξομοιωτή ορόσημο. Μάλιστα, στο χώρο που είχαμε στη διάθεσή μας δεν καταφέραμε να μιλήσουμε αναλυτικότερα για τον ήχο (ο οποίος συναγωνίζεται σε λεπτομέρεια και ποιότητα τα γραφικά), τα "τυχαία" συμβάντα που ενδέχεται να προκύψουν κατά τη διάρκεια ενός αγώνα (πολλές βλάβες σε μηχανή και κιβώτιο ταχυτήτων, κλαταρίσματα ελαστικών κ.ά.) ή το ιδανικό software που περιέχεται για σύνδεση μέσω modem ή serial link. Επίσης, δεν έγινε αναφορά στην πολύ καλή προσπάθεια της εδώ αντιπροσωπίας Plotline να συνοδεύσει το παιχνίδι με ένα manual 155 σελίδων γραμμένο στα ελληνικά, το οποίο από πλευράς ποιότητας χαρτιού, δεσίματος και γενικής εμφάνισης δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από το αντίστοιχο του εξωτερικού.



Ολα τα ανωτέρω, όμως, είναι στοιχεία που οι περισσότεροι θα έχετε ήδη διαπιστώσει ιδίοις όμμασι, αφού δεν θα περιμένατε το review για να αγοράσετε το παιχνίδι. Σε περίπτωση, όμως, που δεν ανήκετε σε αυτή την κατηγορία αγοραστών, αλλά περιμένατε το δικό μας σχόλιο, νομίζω ότι αρκεί η βαθμολογία του παιχνιδιού για να πεισθείτε ότι το Formula One Grand Prix 2 δεν είναι ένα απλό παιχνίδι που μπορεί να ξεχαστεί μέσα σε λίγους μήνες. Αντίθετα, πρόκειται για ένα παιχνίδι-εξομοιωτή που σε πολλούς τομείς προηγείται της εποχής του, με τα δε τωρινά δεδομένα φαντάζει απίθανο στο άμεσο μέλλον ανταγωνιστής να μπορέσει έστω να το πλησιάσει. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
Επεξεργαστής 486 και άνω.
Το παιχνίδι απαιτεί 8 MB μνήμης RAM και άνω.
CD-ROM και 35MB στο σκληρό δίσκο.
VGA, SVGA.
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπροσωπός του Plotline.

GameNet
Η νέα εποχή στα on-line games



Το "PC Master" σας επιφυλάσσει σε αυτό το τεύχος, πέρα από τις μεγάλες αλλαγές στην εμφάνιση και την ύλη του, και μία πράγματι μοναδική έκπληξη. Αν, λοιπόν, ανήκετε στην κατηγορία εκείνη των gamers που προτιμούν να έχουν αντίπαλο στα παιχνίδια τους όχι τον υπολογιστή (όπως και να το κάνουμε είναι ένα ψυχρό μηχάνημα, αφήστε δε που μερικές φορές κλέβει κιόλας) αλλά έναν πραγματικό συμπαίκτη, τότε οι επόμενες σελίδες σάς ενδιαφέρουν άμεσα. Αν πάλι δεν ανήκετε στην κατηγορία αυτή, χμ!... μην είστε και τόσο σίγουροι πως αυτό θα ισχύει για πολύ ακόμα! Συνεχίστε την ανάγνωση και ίσως ανακαλύψετε και εσείς τη γοητεία ενός deathmatch ή ενός multi-player session.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Η ιστορία που θα σας διηγηθώ δεν αποκλείεται να θυμίσει σε πολλούς από εσάς παραμύθι. Ας την αρχίσω, λοιπόν, κάπως έτσι:

Μια φορά κι έναν καιρό, τα computer games ήταν απλώς, μια μονομαχία ανάμεσα στο ανθρώπινο μυαλό (τον παίκτη) και σε ένα "έξυπνο" κομμάτι κώδικα (το παιχνίδι). Αν ο κώδικας ήταν αρκετά έξυπνος, το ενδιαφέρον του παίκτη μπορούσε να κρατηθεί αμείωτο για καιρό καθώς προσπαθούσε να νικήσει το παιχνίδι. Σε αντίθετη περίπτωση, αυτό γινόταν εφικτό σε σύντομο χρονικό διάστημα, με συνέπεια ο gamer να χάνει πλέον το ενδιαφέρον του και να ξεκινά την αναζήτηση μιας νέας, δυνατότερης, πρόκλησης. Ηταν η εποχή που η διάρκεια ζωής ενός παιχνιδιού ήταν ευθέως ανάλογη του εθισμού, από τη μια, που βέβαια αποτελούσε το απαραίτητο έναυσμα για να ξεκινήσει κάποιος, και του προγραμματισμένου gameplay, από την άλλη, που έπρεπε να διαθέτει ένα καλοφτιαγμένο μείγμα ευχρηστίας και σταδιακά αυξανόμενης δυσκολίας προκειμένου να μπορέσει να αναδείξει το παιχνίδι σε "σκοτεινό αντικείμενο του πόθου".



Το GameNet απέκτησε ήδη το δικό του Web Site, στη διεύθυνση http://www.compulink.gr/gamenet. Εκεί θα βρείτε αρχεία, πληροφορίες και λύσεις σε πιθανά προβλήματα.



Σε πρώτη φάση, το PC Master υποστηρίζει και εγγυάται την καλή λειτουργία στο GameNet των παιχνιδιών Warcraft II, Duke Nukem 3D και Command & Conquer. Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι δεν μπορείτε να παίξετε όποιο άλλο παιχνίδι θέλετε!





ΤΟ ΠΑΡΟΝ

Δεν πέρασε πολύς καιρός και οι εταιρίες κατάλαβαν πως ο δείκτης αντοχής ενός game θα μπορούσε να ανέβει κατακόρυφα με την προσθήκη multi-player δυνατοτήτων. Ετσι, αντί για τον υπολογιστή που - έτσι κι αλλιώς- από ένα σημείο και μετά παύει πλέον να είναι απρόβλεπτος, οπότε και γίνεται αναπόφευκτα βαρετός, ο παίκτης είχε πλέον τη δυνατότητα να αντιμετωπίσει το μυαλό και τη δημιουργικότητα ενός άλλου παίκτη, κάτι που ασφαλώς έδωσε στα computer games μια νέα δυναμική. Συχνά μπορούσε κάποιος να συναντήσει και παιχνίδια όπου δύο ή περισσότεροι παίκτες συνεργάζονταν μεταξύ τους για να κερδίσουν τον υπολογιστή, η αλήθεια όμως είναι πως αυτό που πάντα γοήτευε στον υπέρτατο βαθμό και ανέβαζε την αδρεναλίνη στο κατακόρυφο ήταν οι προσωπικές μονομαχίες ανάμεσα στους gamers, με το παιχνίδι να προσφέρει μόνο τις πίστες και το interface.

Σιγά-σιγά, όμως, η ζήτηση άρχισε να υπερκαλύπτει την προσφορά. Εντάξει, δύο παίκτες μπορούσαν άνετα να κοντραριστούν ή να ενώσουν τις δυνάμεις τους εναντίον του κοινού ε-

χθρού σε μια πληθώρα τίτλων. Τι γινόταν όμως αν ο αριθμός αυτός άρχιζε να αυξάνεται; Και αν το παιχνίδι ήταν turn-based, δηλαδή εξελισσόταν σε γύρους, απλώς κάθε παίκτης θα έπρεπε να περιμένει υπομονετικά τη σειρά του. Αν όμως μιλάμε για real-time games, όπου η δράση δεν μπορεί να περιμένει, τότε τα προβλήματα είναι πιο επιτακτικά. Τέλος, τα πράγματα προσέγγιζαν το όριο του αδύνατου, αν κάποιος δεν ήθελε να αρκεστεί στην παρέα που μαζευόταν στο σπίτι, αλλά ήθελε να νιώσει ακόμα ισχυρότερες συγκινήσεις, με αντιπάλους που δεν γνώριζε καν ή που βρίσκονταν σε κάποιο απομακρυσμένο σημείο.



Η ανάπτυξη της δικτυακής τεχνολογίας, των modems και του Internet άρχισε σιγά σιγά να προσφέρει λύσεις στα προβλήματα αυτά. Σήμερα, μπορεί πλέον κάποιος να παίξει multiplayer games μέσω του Internet, κατά κανόνα όμως χωρίς ιδιαίτερα υπολογίσιμη αξιοπιστία και ταχύτητα, ενώ οι providers παρόμοιων υπηρεσιών τοπικά συνήθως μειονεκτούν σε διάφορους τομείς όπως, για παράδειγμα, ακριβά τιμολόγια, πολύπλοκες διαδικασίες σύνδεσης, περιορισμένος αριθμός υποστηριζόμενων παιχνιδιών, λίγες τηλεφωνικές γραμμές κ.λπ. Συνεπώς, αν και η τεχνολογία αυτήν τη στιγμή είναι πραγματικότητα και μάλιστα εξελίσσεται δυναμικά, υπάρχει ένα σοβαρό κενό στην εκμετάλλευσή της από τους άμεσα ενδιαφερόμενους, δηλαδή τους gamers.

...ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ!

Το αγαπημένο σας περιοδικό, το "PC Master", έρχεται λοιπόν να επέμβει ακριβώς σε αυτό το σημείο, δημιουργώντας μια τομή στη σύγχρονη πραγματικότητα του on-line gaming και εισάγοντας μια νέα λέξη στην καθημερινή φρασεολογία των gamers όλης της Ελλάδας, το GameNet.

Οπως ίσως θα έχετε υποψιαστεί, μιλάμε για ένα ολοκληρωμένο και πλήρως συγκροτημένο δίκτυο αποκλειστικά αφιερωμένο στα on-line games, το οποίο -σε πρώτη τουλάχιστον φάση- θα είναι ενσωματωμένο, χωρίς καμιά επιπλέον χρέωση (πλην του εφάπαξ ποσού των 5.000 δρχ. για το registration του software που απαιτείται από τον κατασκευαστή του KALI για τη σύνδεση) σε όλα τα πακέτα συνδρομής της CompuLink με Internet Access και θα επιτρέπει σε όλους να παίζουν μεταξύ τους σχεδόν τα πάντα, για όσο χρόνο θέλουν! Στο νέο αυτό δίκτυο κάθε χρήστης θα μπορεί, αφού διαλέξει το παιχνίδι της αρεσκείας του, να αντιμετωπίσει από έναν μέχρι 16 αντιπάλους - συνχρήστες του GameNet - (ανάλογα με το

ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ

Για να συνδεθείτε με επιτυχία στο GameNet, χρειάζεται να ακολουθήσετε τα εξής βήματα:

1. Αν δεν είστε ήδη συνδρομητές της CompuLink, εγγράφεστε σε κάποιο πακέτο που περιλαμβάνει Internet Access. Προμηθεύεστε, επίσης, από τα πλησιέστερα γραφεία της CompuLink ή του "PC Master" το εγχειρίδιο χρήσης του GameNet και κατεβάζετε από τη διάσκεψη υποστήριξης του GameNet στην CompuLink (netgamer) το αρχείο kaliw95.exe, το οποίο περιέχει την 0.9e beta version του Kali client που είναι και η πρώτη που υποστηρίζει σύνδεση SLIRP (και, μέχρι στιγμής τουλάχιστο, η καλύτερη). Στη συνέχεια εγκαθιστάτε το Kali στο σκληρό δίσκο σας κάτω από το λειτουργικό σύστημα των Windows 95.

2. Μπαίνετε στην CompuLink χρησιμοποιώντας το εικονίδιο που έχετε κατασκευάσει για τη σύνδεσή σας με το Graphical Internet στο dial-up Networking. Κατόπιν, δίνετε από το Main: prompt την εντολή join gamenet, η οποία σας βάζει στο GameNet μέσω SLIRP (αν έχετε dynamic PPP δεν χρειάζεται αυτή η διαδικασία).



3. Ανοίγετε τον Kali client και συμπληρώνετε τα στοιχεία που σας ζητά (μπορείτε να τα εισαγάγετε και αργότερα από το File-Settings-General Settings):

Real Name, NickName (εδώ θα βάλετε το user-id που έχετε και στην CompuLink), E-mail, Serial Number, S-Key. Τα δύο τελευταία θα πρέπει να τα έχετε ήδη λάβει με την εγγραφή σας στο GameNet και είναι ΑΥΣΤΗΡΩΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΚΑΙ ΜΗ ΚΟΙΝΟΠΟΙΗΣΙΜΑ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑΝ ΑΠΟΛΥΤΩΣ.

4. Πηγαίνετε στο μενού Servers, δίνετε Connect και μετά Add. Στα πεδία συμπληρώνετε CompuLink και 193.92.197.107. Μαρκάρετε επίσης το set as default server.

5. Από το μενού Servers δίνετε Connect To Default για να συνδεθείτε με το GameNet.

6. Από το μενού Games δίνετε Configure Menu και ορίζετε, πατώντας τα buttons Game 1-5 και συμπληρώνοντας τα αντίστοιχα πεδία, μέχρι και πέντε παιχνίδια που θέλετε να ξεκινάτε απευθείας με την είσοδό σας στο GameNet. Στο Menu Title γράφετε το όνομα του παιχνιδιού (π.χ. Warcraft), ενώ στο

μέγιστο επιτρεπτό όριο που θέτει το ίδιο το παιχνίδι), ενώ φυσικά είναι πολύ εύκολο να διοργανωθούν τουρνουά, πρωταθλήματα κ.λπ. σε όλα τα δημοφιλή παιχνίδια που διαθέτουν multiplayer version. Υπάρχει μάλιστα η δυνατότητα δημιουργίας ομάδων κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού (ή, καλύτερα, ενός multiplayer session). Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τα βασικά χαρακτηριστικά του GameNet:



• Απλότητα στη χρήση: Το μόνο που χρειάζεται για να μπει κάποιος στο GameNet είναι η εγγραφή του στην ομώνυμη διάσκεψη της CompuLink, η οποία θα του παράσχει το απαραίτητο για τη σύνδεσή του πρωτόκολλο SLIRP (ή, εναλλακτικά, η κατοχή πακέτου Power Pack που καθιστά μη αναγκαίο το SLIRP) και η εγκατάσταση του ειδικού software μέσω του οποίου θα επιτυγχάνεται η διαδικασία μετάβασης στο GameNet (Kali client). Οι αναλυτικές οδηγίες, βήμα προς βήμα, περιγράφονται στο ένθετο που συνοδεύει το αφιέρωμα.

• Απεριόριστος χρόνος πρόσβασης και αριθμός χρηστών: Ο μόνος περιορισμός που τίθεται ως προς το συνολικό πλήθος των, ταυτόχρονα συνδεδεμένων με το GameNet, χρηστών είναι οι τηλεφωνικές γραμμές της CompuLink που -ως γνωστόν- έχουν ήδη ξεπεράσει τις διακόσιες, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα άμεσης προσθήκης όσων επιπλέον χρειαστούν ανά πάσα στιγμή. Ως προς το χρόνο που θα μπορείτε να παραμένετε στο GameNet και να συναγωνίζεστε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, μοναδικός περιορισμός είναι... η βιολογική σας αντοχή!

• Δυνατότητα ενσωμάτωσης σχεδόν κάθε καινούριου παιχνιδιού που κυκλοφορεί: Η συντριπτική πλειοψηφία των νέων παιχνιδιών που κυκλοφορούν στην αγορά και διαθέτουν multi-player options υποστηρίζει και το δικτυακό πρωτόκολλο IPX.

Εφόσον αυτό συμβαίνει με κάποιο παιχνίδι, τότε μπορεί άμεσα να χρησιμοποιηθεί και στο GameNet. Σημειώνουμε εδώ, προς αποφυγή παρεξηγήσεων, πως για να θελήσει κάποιος να συνδεθεί με το GameNet και να συμμετάσχει σε ένα on-line τουρνουά, θα πρέπει να διαθέτει ήδη το παιχνίδι που τον ενδιαφέρει και να το έχει εγκαταστήσει στο δίσκο του. Βέβαια, το GameNet, σε συνεργασία με το "PC Master" και τις μεγάλες αντιπροσωπίες game software στην Ελλάδα, θα προγραμματίσει ειδικές προσφορές σε πολλούς γνωστούς τίτλους για τα μέλη του, καθώς και μια πληθώρα άλλων εκπλήξεων για τις οποίες θα έχουμε την ευκαιρία να σας ενημερώσουμε τόσο στη συ-

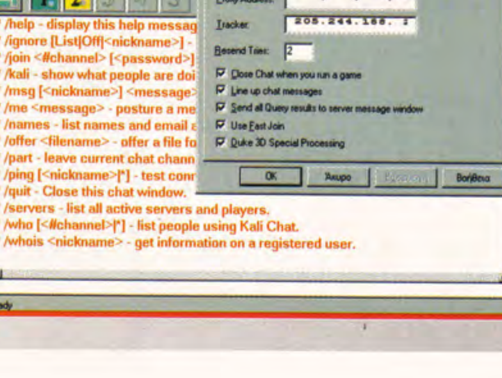
ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΣΤΟ GAMENET

Program το πλήρες path όπου βρίσκεται το εκτελέσιμο αρχείο. Κατόπιν μπορείτε να ξεκινάτε το παιχνίδι από το ίδιο μενού ή από τα αντίστοιχα buttons της Toolbar.

7. Ας δούμε ένα παράδειγμα εκκίνησης ενός multiplayer session στο Warcraft II: Διαλέξτε από το αρχικό μενού του παιχνιδιού multiplayer game και στη συνέχεια IPX Network. Στην επόμενη οθόνη, αν βλέπετε στα αριστερά διάφορα ονόματα παικτών, αυτό σημαίνει πως υπάρχουν ήδη αντίστοιχα παιχνίδια σε εξέλιξη (τα ονόματα αντιστοιχούν στα nicknames αυτών που τα ξεκίνησαν).

Επιλέγοντας ένα από τα ονόματα αυτά και δίνοντας στη συνέχεια Join Game, μπαίνετε (αν το παιχνίδι δεν έχει ξεκινήσει ακόμα, οπότε δεν μπορούν να μπουν άλλοι παίκτες, και βέβαια εφόσον δεν έχει συμπληρωθεί ο μέγιστος προβλεπόμενος αριθμός παικτών σε ένα session, που για το Warcraft είναι 8) στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Δίνοντας Create Game, ξεκινάτε εσείς ένα παιχνίδι.

Αν έχετε κάνει Join επιτυχώς, πρέπει στην επόμενη οθόνη να κάνετε κλικ στο τετραγωνάκι δίπλα στο όνομά σας για να δείξετε στον "Leader" του παιχνιδιού (αυτόν, δηλαδή, που το ξεκίνησε) πως είστε έτοιμοι. Θα εμφανιστεί ένα έγχρωμο "X". Κάνοντας κλικ στη φαρδιά λωρίδα δεξιά από το όνομά σας, μπορείτε να εισαγάγετε κείμενο που θα βλέπουν οι υπόλοιποι συνδεδεμένοι στο παιχνίδι players. Αν έχετε κάνει Create επιτυχώς, πρέπει στην επόμενη οθόνη να επιλέξετε τις παραμέτρους του παιχνιδιού (π.χ. αν θα υπάρχουν cheats, fog of war κ.λπ.) και, όταν δείτε πως έχουν μπει στο παιχνίδι μαρκάροντας το τετραγωνάκι τους όσοι παίκτες επιθυμείτε, δίνετε Start Game. Ένα multiplayer Warcraft II μέσω GameNet έχει μόλις ξεκινήσει!



8. Άλλες χρήσιμες λειτουργίες του GameNet: Από το μενού Players του client, βλέπετε τα ονόματα των παικτών που είναι συνδεδεμένοι στον server ή τι παιχνίδι παίζει εκείνη τη στιγμή ο καθένας, ενώ από το μενού View μπορείτε να εναλλάσσεστε ανάμεσα στα Server Messages και στο Chat Window (/help για να πάρετε μια πλήρη λίστα ειδικών εντολών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στο chat).

νέχεια του άρθρου όσο και στο άμεσο μέλλον από την ειδική στήλη που θα ξεκινήσει για το GameNet στο περιοδικό.

• Αμεσο, φιλικό και αποτελεσματικό support: Τόσο ο γράφων, ο οποίος έχει προσωπικά αναλάβει το administrating του GameNet (πλην καθαρά εξειδικευμένων τεχνικών θεμάτων, για τα οποία είναι υπεύθυνο το αρμόδιο τμήμα της CompuLink), όσο και το υπόλοιπο δυναμικό του "PC Master" σας υπόσχονται να καταβάλλουν κάθε δυνατή προσπάθεια για την άψογη λειτουργία του νέου Δικτύου τιμώντας στο έπακρο το άτυπο, πλην όμως υπαρκτό, συμβόλαιο αλληλοσεβασμού που έχουμε υπογράψει με όλους εσάς που, χρόνια τώρα, έχετε αναδείξει το "PC Master" ανάμεσα στα κορυφαία έντυπα του ελληνικού ειδικού Τύπου. Αλλωστε, ένα από τα πλεονεκτήματα του GameNet είναι πως αποτελεί έναν φορέα που είναι φτιαγμένος από gamers, συντηρείται από gamers και απευθύνεται σε gamers. Μπορείτε, με λίγα λόγια, να το θεωρείτε ως "οικογενειακή υπόθεση"!

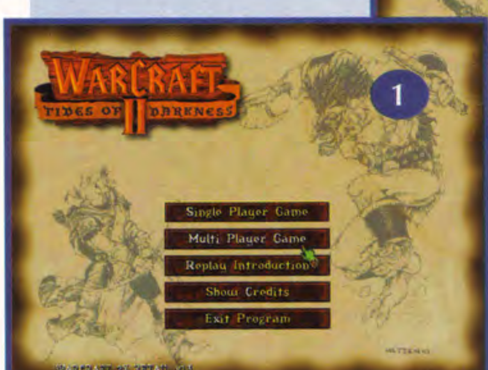
• Χαμηλό κόστος: Οπως ήδη αναφέραμε, στο πρώτο τουλάχιστον στάδιο της λειτουργίας του, το GameNet θα συμπεριλαμβάνεται μεταξύ των υπηρεσιών των πακέτων της CompuLink με Internet Access, με μόνη προσθήκη την επιπλέον καταβολή 5.000 δρχ. για το registration του software σύνδεσης. Ομως, ακόμα και εάν στο μέλλον κριθεί αναγκαία η μετεξέλιξη του GameNet σε αυτόνομο φορέα, η τιμολογιακή πολιτική θα παραμείνει φιλική, ώστε η συμμετοχή όλων να είναι εφικτή και χωρίς προβλήματα.

• Συνεχείς εκπλήξεις καθώς και διαγωνισμοί με πλούσια δώρα: Επειδή σκοπεύουμε να σας κρατήσουμε το ενδιαφέρον αμείωτο για πολύ καιρό, να είστε σίγουροι πως δεν πρόκειται να καθίσουμε με σταυρωμένα τα χέρια. Τη στιγμή που γράφεται το άρθρο αυτό έχουν ήδη δρομολογηθεί οι διαδικασίες για τον πρώτο μεγάλο διαγωνισμό του GameNet, ο οποίος θα διεξαχθεί στο δημοφιλέστατο Warcraft II και αναμένεται να χαλάσει κόσμο, τόσο από άποψη συμμετοχής όσο και δώρων για τους νικητές. Φυσικά, το "PC Master" θα σας κρατά συνεχώς ενήμερους, με αναλυτικά ρεπορτάζ και αναφορές στα τουρνουά που θα διεξάγονται στο GameNet.

Η ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ GAMENET

Κατά τη διάρκεια των εκτεταμένων δοκιμών που προηγήθηκαν της ανακοίνωσης κανονικής λειτουργίας του GameNet, μείναμε πράγματι εντυπωσιασμένοι από την εντυπωσιακή απόκριση των παιχνιδιών που δοκιμάστηκαν. Γενική αρχή πάντως είναι πως χρειάζεται στοιχειωδώς ισχυρό hardware για την αποφυγή προβλημάτων ταχύτητας και απώλειας πακέτων δεδομένων στο GameNet. Συνιστάμε, λοιπόν, για την απόλαυση του GameNet, τουλάχιστον 486 με 16 MB μνήμης, και οπωσδήποτε 28.800 modem. Η σύνδεση μπορεί να επιτευχθεί και με 14.400, όμως θα καθυστερεί συνολικά το session. Απαραίτητη είναι ακόμα και η παρουσία του λειτουργικού συστήματος των Windows 95, κάτω από το οποίο τρέχει ο Kali client. Κλείνοντας αυτή την πρώτη

ΤΟ WARCRAFT II ΣΤΟ GAMENET



Στο main menu διαλέγουμε Multi Player Game.



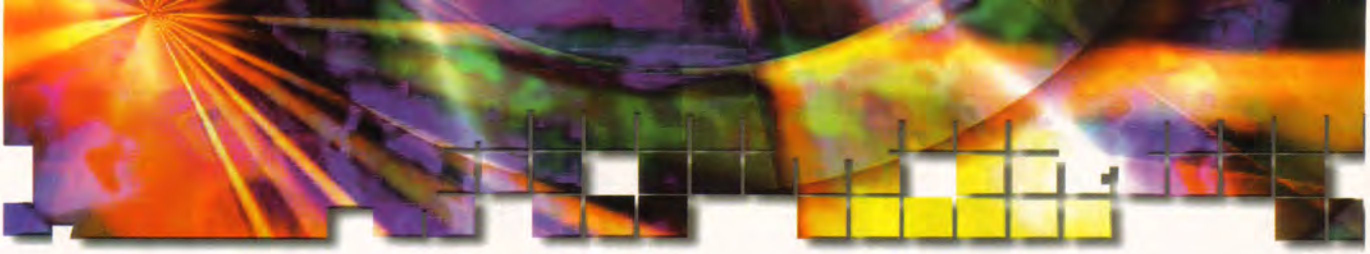
Δίνουμε το nickname με το οποίο θα εμφανιζόμαστε στο παιχνίδι.



Ως τρόπο σύνδεσης επιλέγουμε IPX Network και κάνουμε κλικ στο Connect.



Βλέπουμε τα παιχνίδια που βρίσκονται τη δεδομένη στιγμή σε εξέλιξη. Μπορούμε να κάνουμε Join σε ένα από αυτά ή να δημιουργήσουμε ένα δικό μας.



αναφορά μας στο GameNet, ας δούμε μερικά χρήσιμα στοιχεία για κάποια από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια που συγκαταλέγονται ανάμεσα στα πιθανά μελλοντικά αστέρια του GameNet:

- Apache 95: Υποστηρίζει μέχρι 16 παίκτες ταυτόχρονα on-line και μπορεί να παιχτεί σε ομάδες, καθώς επίσης και με τη μορφή κυβερνήτης/συγκυβερνήτης.
- Top Gun, Fire At Will: Για να μπορέσετε να παίξετε το παιχνίδι αυτό της Spectrum Holobyte μέσω του GameNet, πρέπει να διαμορφώσετε κατάλληλα την παράμετρο NETDATARATE στο TOPGUN.INI αρχείο, ώστε να το ενημερώσετε για το διαθέσιμο network bandwidth. Η παράμετρος λοιπόν αυτή θα πρέπει να είναι ίση με το 70% της ταχύτητας του αργότερου modem που συμμετέχει (σε bytes/sec).
- Mortal Kombat 3: Επιλέξτε Network από την κεντρική οθόνη. Από το νέο μενού, οι επιλογές με τις οποίες μπορείτε να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι μέσω GameNet είναι η Yes, με την οποία μπαίνετε σε αναμονή μέχρι να σας διαλέξει κάποιος άλλος, και Challenge, με την οποία βλέπετε μια λίστα όλων των παικτών που βρίσκονται ταυτόχρονα με εσάς on-line και τρέχουν το MK3, οπότε διαλέγετε αυτόν που θέλετε να προκαλέσετε σε μονομαχία.
- Command and Conquer: Επιλέξτε διαδοχικά Multiplayer, Network και, αν θέλετε να συμμετάσχετε σε ένα παιχνίδι, απλώς κάντε κλικ στο nickname του δημιουργού του, στο box που βλέπετε στο αριστερό μέρος της οθόνης. Για να αρχίσετε ένα καινούριο παιχνίδι, κάντε κλικ στο New, καθορίστε τις διάφορες παραμέτρους και δώστε OK μόλις είστε έτοιμοι. Για να στείλετε μηνύματα στους αντιπάλους σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα F1-F4.
- Warcraft II: Ηδη αναφερθήκαμε στο παιχνίδι αυτό αναλυτικά, προσθέτουμε όμως ότι καλό θα είναι οι παίκτες να κατεβάσουν το αρχείο war2kali.zip από το site του GameNet που βρίσκεται στον Web server της CompuLink (http://www.compulink.gr/ gamenet), μια και θα διαπιστώσουν σημαντική διαφορά ταχύτητας (αύξηση γύρω στο 25%) παίζοντας στο GameNet. Θα πρέπει να το εκτελείτε με την παράμετρο pkt:8 (δίνετε, δηλαδή, από την command line, war2kali pkt:8).
- Duke Nukem 3D: Τρέχετε το setup με την παράμετρο /f4 και διαλέγετε Network Play. Ορίζετε διάφορες παραμέτρους (π.χ. πόσοι παίκτες θα συμμετάσχουν στο παιχνίδι, ποιο nickname θα χρησιμοποιήσετε κ.λπ.) και είστε έτοιμοι. Πριν όμως από όλα αυτά, μην ξεχάσετε να τσεκάρετε το box "Allow Duke Nukem 3D Special Processing" στο Advanced menu των Settings του Kali client.

Αυτά, φυσικά, δεν είναι παρά ένα δείγμα των τίτλων που μπορείτε να παίξετε on-line μέσω του GameNet, με αληθινούς, ζωντανούς συμπαίκτες και αντιπάλους.

Για οποιαδήποτε πληροφορία σχετικά με το GameNet, μπορείτε να απευθύνεστε με επιστολή σας στο "PC Master" (με την ένδειξη "GameNet" στο φάκελο) ή με e-mail στη διεύθυνση vantor@compulink.gr. ■



Αν δημιουργήσουμε δικό μας παιχνίδι, εμφανιζόμαστε πρώτοι στην επόμενη οθόνη. Εδώ ορίζουμε τις παραμέτρους του παιχνιδιού και κάνουμε chat με τα υποψήφια θύματα... Οταν όλοι είναι έτοιμοι, πατάμε το Start Game button και... the war begins!



Στην ωραία αυτή εχθρική πόλη προηγήθηκε μία μικρή επέμβαση για την προστασία της περιοχής από τον υπερπληθυσμό...



Η επιτροπή καλωσορίσματος αντιπάλων εν δράσει...



Καλά, αυτοί οι designers εμένα είχαν στο μυαλό τους όταν σχεδίαζαν αυτόν τον ιππότη με την πανοπλία; Ιδιος είμαι ο άτιμος!

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΣΤΗ ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΗ



ΣΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET



Το μεγαλύτερο ελληνικό δίκτυο σας φέρνει τώρα πιο κοντά στην παγκόσμια κοινωνία των πληροφοριών. Το Δίκτυο CompuLink είναι το μοναδικό που σας προσφέρει ολοκληρωμένες λύσεις για να συνδεθείτε με το Internet, με νέες υπηρεσίες, ισχυρότερες συνδέσεις και εξοπλισμό υψηλών τεχνικών προδιαγραφών.

ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΗΝ COMPULINK

ΙΣΧΥΡΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΣΑΣ με την αξιόπιστη πρόσβαση που σας παρέχει η CompuLink **ΜΕ ΤΑΧΥΤΗΤΑ 256 Kbps** μέσω IBM Global Network **και 128 Kbps** μέσω Forthnet.

COMPULINK POWER PACK

ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ στο Internet μέσω True PPP/Dynamic IP Address! Ο απεριόριστος χρόνος πρόσβασης που σας παρέχει η CompuLink σας δίνει την ευκαιρία να περιηγηθείτε το Internet 24 ώρες το 24ωρο.

ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ ΜΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, επικοινωνήστε απευθείας με τις 25 και πλέον πόλεις/κόμβους του Δικτύου CompuLink με αστική τηλεφωνική χρέωση.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΔΩΡΕΑΝ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ GAME NET, τη νέα μοναδική υπηρεσία της CompuLink, και παίξτε τα πιο συναρπαστικά multi-user games τοπικών δικτύων μέσω Internet!

COMPULINK GAME NET

ΕΝΗΜΕΡΩΘΕΙΤΕ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΗΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ της CompuLink με τον πρώτο δορυφόρο που παρέχει πλήρες Usenet feed.

ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΑΜΕΣΑ ΚΑΙ ΜΕ ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΥΚΟΛΙΑ μέσω των πολυάριθμων γραμμών σύνδεσης του Δικτύου (412 πανελλαδικά, 210 στην Αθήνα).

COSMOS

ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ με ένα "κλικ" στον Web Server COSMOS, τη συναρπαστική interactive πολιτεία της CompuLink, όπου σας περιμένουν μία σειρά από ενδιαφέρουσες "περιοχές" (περιοδικά, σύγχρονα καταστήματα, παγκόσμια ηλεκτρονική εφημερίδα, business center, χρηματιστήριο κ.λπ.).

ΑΠΟΛΑΥΣΤΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΤΗΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ σας σε ΠΛΗΡΩΣ ΓΡΑΦΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ μέσω του graphical user interface της CompuLink, GAIA DELUXE.

Επιλέξτε σήμερα τις υπηρεσίες που εξυπηρετούν τις ανάγκες σας από τα πακέτα συνδρομής που διαθέτει η CompuLink.

- BASIC PACK (Electronic Mail, Binary Mail, Party Line, Chat, Τηλεδιασκέψεις, Up/Down Loading Software).
- INFOPACK (Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη, Newsletters, Teleathens, Χρηματιστήριο, Παγκόσμια Ειδησεογραφία κ.λπ.).
- GAMES PACK με τα διάσημα multi-user games Air Warrior και Federation II.
- POWER PACK για απευθείας σύνδεση με το Internet

Η φιλικότητα και η αξιοπιστία του Δικτύου CompuLink καθώς και η άρτια τεχνική υποστήριξη που παρέχεται σε 18ωρη βάση σάς υπόσχονται συνδέσεις υψηλών προδιαγραφών.

Τηλέφωνα επικοινωνίας για πληροφορίες και εγγραφές: 9249761-8

COMPULINK NETWORK

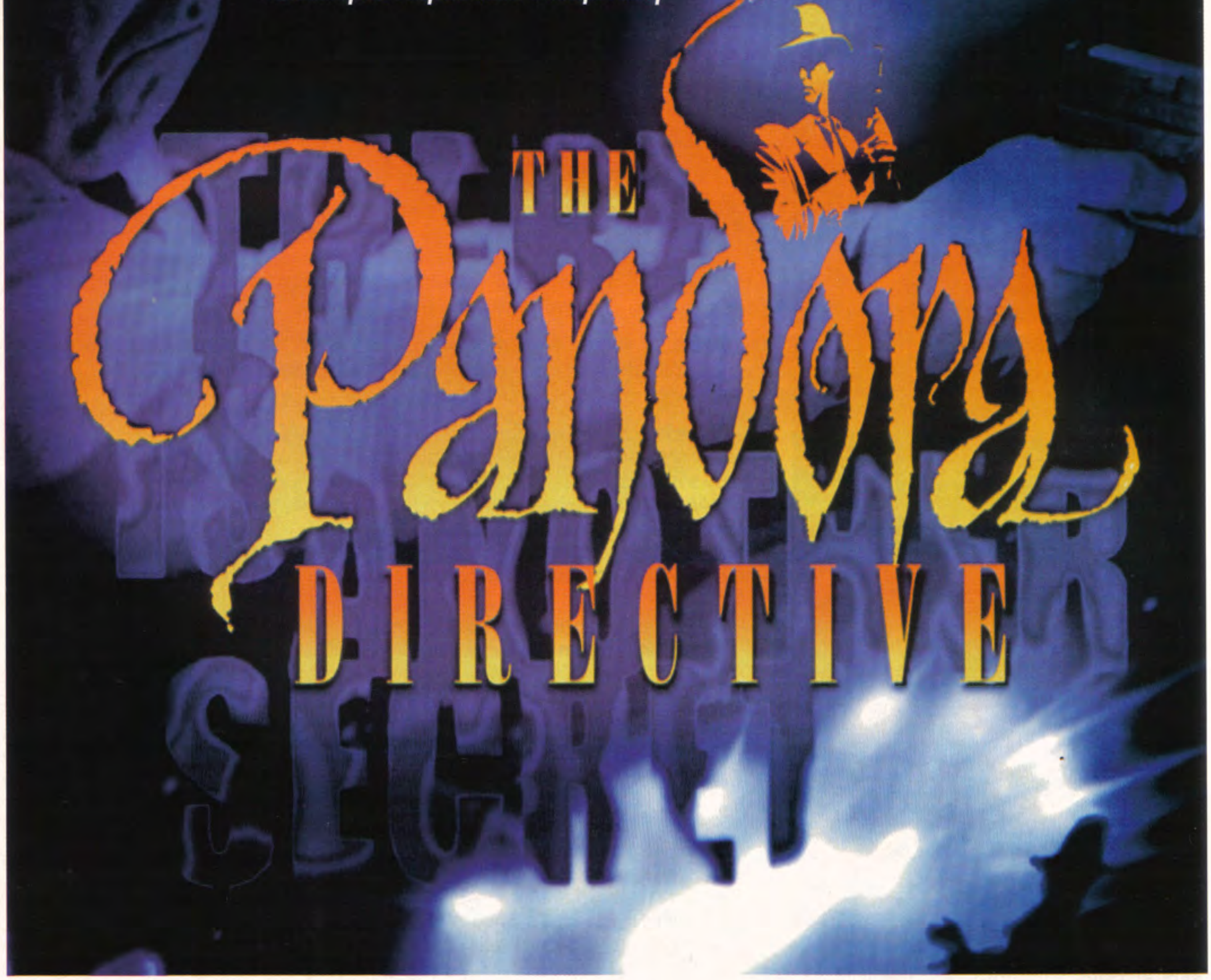
http://www.compulink.gr
e-mail: info@compulink.gr
ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9249761-8, fax: 9249290
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, fax: 282663



ADVENTURE

Βρισκόμαστε στο 2043 και εσύ, ο περιβόητος ιδιωτικός ντετέκτιβ Tex Murphy, βρίσκεσαι ξαφνικά μπλεγμένος σε μία ίντριγκα που έχει σχέση με την περίφημη ιστορία της "πτώσης" ενός UFO στο Νέο Μεξικό, γνωστής αργότερα και ως "υπόθεση Roswell"! Η κυβέρνηση των ΗΠΑ συγκάλυψε το μεγαλύτερο ίσως μυστικό του 20ού αιώνα, αλλά λογάριασε χωρίς τον ξενοδόχο. Βλέπετε, στον Tex δεν αρέσουν καθόλου τα μυστικά. Το Pandora Directive θέτει σίγουρα νέα standards στα computer games.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη





ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Access Software
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure/ interactive movie
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανώτερη

Τι να πρωτοπεί κανείς για την Access Software; Είναι η εταιρία που πρώτη καθιέρωσε τα 256χρωμα VGA γραφικά, την ομιλία (speech) και τα video sequences στα computer games. Με το Under A Killing Moon έδωσε μία άλλη διάσταση στο χώρο των παιχνιδιών παρουσιάζοντας το Virtual World user interface, μέσω του οποίου ο χρήστης πλησιάζει όσο ποτέ άλλοτε τις πραγματικές συνθήκες κίνησης και δράσης, η δε Ενωση των Αμερικανικών Software Houses το τίμησε δίνοντάς του το ανώτερο βραβείο για το 1994. Δύο χρόνια μετά η Access παρουσιάζει το νέο της adventure βασισμένο στο ίδιο user interface, το Pandora Directive. Προχωρά όμως ακόμη παραπέρα παρουσιάζοντας το πιο σύνθετο gameplay που έχει εμφανιστεί ποτέ! Πρόκειται για ένα adventure που θα σας κρατήσει συντροφιά για πάρα πολύ καιρό...

ΣΕΝΑΡΙΟ

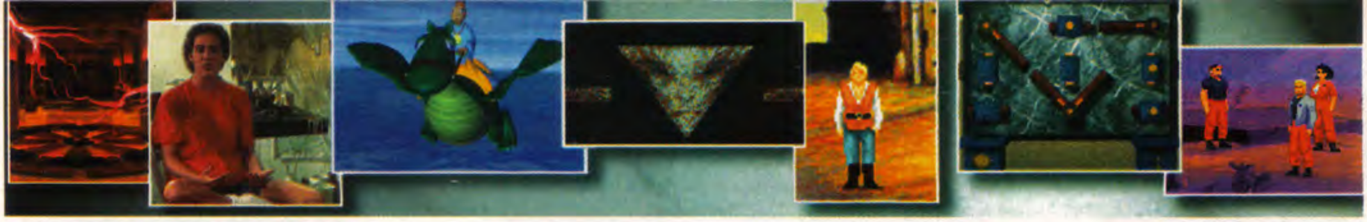
Σαν Φρανσίσκο, Απρίλιος, 2043 μ.Χ. Βρισκόμαστε στη μετά τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο εποχή, όπου μόνο ένα μέρος της πόλης επέζησε της πυρηνικής καταστροφής. Αμεση απόρροια του ολέθρου ήταν η δημιουργία δύο κατηγοριών ανθρώπων, των μεταλλαγμένων και των κανονικών. Είσαι ο Tex Murphy, ένας ιδιόρρυθμος ιδιωτικός ντετέκτιβ γνωστός από τις υποθέσεις με τα κωδικά ονόματα Mean Streets, Martian Memorandum και Under a Killing Moon, και ζεις στα όρια της πόλης στην περιοχή των μεταλλαγμένων. Ενώ είσαι για περισσότερο από τρεις μήνες χωρίς δουλειά και τα αισθηματικά σου πάνε από το κακό στο χειρότερο (μια και μετά το χωρισμό με τη γυναίκα σου ούτε με την πανέμορφη Chelsee -που τόσο πολύ ποθείς- έχεις μπορέσει να κάνεις κάτι), ξαφνικά εμφανίζεται μία υπόθεση. Κάποιος Gordon Fitzpatrick σου δίνει $4.000 για να βρεις τον Dr Thomas Malloy, παλιό φίλο και συνεργάτη του. Τα λεφτά έρχονται την κατάλληλη στιγμή, μια και όχι μόνο είσαι άφραγκος αλλά χρωστάς και πάρα πολλά. Η υπόθεση φαίνεται εύκολη, αφού μαθαίνεις ότι ο τύπος αυτός έμενε για ένα διάστημα στο Ritz Hotel, εκεί δηλαδή όπου μένεις και εσύ και έχεις και το γραφείο σου. Σύντομα όμως θα καταλάβεις ότι δεν πρόκειται απλώς για μία εξαφάνιση και όπως διαπιστώνεις δεν είσαι ο μόνος που τον αναζητά. Ο άνθρωπος αυτός στην πραγματικότητα είναι ένας πρώην στρατιωτικός και γνωρίζει πολύ καλά τι ακριβώς συνέβη στις 6 Ιουλίου του 1947 στο New Mexico, στην υπόθεση που έχει μείνει γνωστή ως η υπόθεση Roswell. Στην πορεία των ερευνών σου θα μάθεις γιατί η στρατιωτική ηγεσία έκλεισε τη στρατιωτική βάση του Roswell, από όπου και η υπόθεση



Η εγχείρηση του εξωγήινου στη γνωστή υπόθεση Roswell.



Στο movement mode μέσα στο σπίτι του David Wrigth.



ADVENTURE



Το γραφείο σου.



Κλείνοντας, επιτέλους, το πολυπόθητο ραντεβού σου με την Chelsee.

πήρε το όνομά της, αλλά και τη σχέση που μπορεί να έχει όλη αυτή η ιστορία με τον πανάρχαιο πολιτισμό των Mayas.

Πρόσεχε πολύ, Tex, γιατί στην ιστορία που έχεις μπλέξει κυριαρχεί ο θάνατος. Ποιος είναι ο Black Arrow Killer, ποιον ακριβώς ρόλο παίζει η Lucia Pernell, ποιος είναι στην πραγματικότητα ο Fitzpatrick; Σε αυτά και άλλα πολλά ερωτήματα πρέπει να απαντήσεις αν θέλεις να μείνεις ως το τέλος ζωντανός και να γνωρίσεις μία από τις πιο σημαντικές εκπλήξεις της ζωή σου. Και ποιος ξέρει, ίσως μπορέσεις, επιτέλους, να γνωρίσεις και τον αληθινό έρωτα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του The Pandora Directive αποτελούν έναν συνδυασμό κινηματογραφημένων σκηνών δράσης (videos) και γραφικών του "Virtual World", όπως αποκαλεί η Access το πολύ εντυπωσιακό της user interface. Τα videos είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε adventure game, πολύ καλύτερα από τα αντίστοιχα του Gabriel Knight 2 ή του Ripper. Αυτά του "Virtual World" σε συνδυασμό με το χειρισμό του διακρίνονται σε δύο modes: του movement μέσω του οποίου κινείσαι και του interactive μέσω του οποίου επικοινωνείς με το περιβάλλον. Το movement mode επέφερε επανάσταση στα computer games, μια και ενσωματώνει στοιχεία από την virtual reality. Το περίεργο είναι πώς καμία άλλη εταιρία δεν έχει καταφέρει να "μιμηθεί" αυτό το απίστευτο user interface. Πρέπει να το δεις για να καταλάβεις την αξία του. Οπως κινείσαι σε έναν χώρο, όπως κινείς το βλέμμα σου έτσι ακριβώς είναι και η κίνηση μέσα στο παιχνίδι! Μπορείς να κάνεις τα πάντα. Να γίνεις ένα με το πάτωμα, να τρέξεις, να σηκωθείς στις μύτες των ποδιών σου. Οταν είσαι στο γραφείο του Tex, που είναι σε όροφο, πηγαίνεις κοντά στο παράθυρο που βλέπει στο δρόμο. Πλησιάζεις σε αυτό και βλέπεις τι γίνεται κάτω στο δρόμο, αριστερά ή δεξιά, χαμηλά ή ψηλά. Κάνεις μία πλήρη περιστροφή γύρω από τον εαυτό σου και ταυτόχρονα στο παιχνίδι περιστρέφεται όλη η οπτική σου γωνία. Πρόκειται για ένα τεχνολογικό θαύμα. Στο movement μπορείς να βλέπεις τη δράση μέσα από 10 διαφορετικές αναλύσεις, ανάλογα την ισχύ του υπολογιστή σου, από την 240x180 έως την 640x480 που καταλαμβάνει όλη την οθόνη. Οι αναλύσεις αντιστοιχούν στα πλήκτρα 1-10 που είναι πάνω από τα πλήκτρα με τα γράμματα.



Βρίσκοντας τον David Wrigth νεκρό.

Για να σταθεροποιηθείς ενώ κινείσαι, απλώς πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse. Για να τρέξεις, πετάς το πλήκτρο R (RUN) και το κρατάς πατημένο. Το αριστερό CTRL (Control) πλήκτρο σε χαμηλώνει μέχρι να γίνεις ένα με το πάτωμα.

Αυτή η κίνηση αντιστοιχεί με την εντολή HIDE (κρύψου). Υπερπολύτιμο πλήκτρο όταν θέλεις να κρυφτείς πίσω από κάτι ώστε να μη σε εντοπίζει ο διώκτης σου.

Το αριστερό SHIFT σε ψηλώνει αντίστοιχα, ενώ το πλήκτρο E σε ξαναφέρνει στο κανονικό ύψος (στο επίπεδο δηλαδή του ματιού). Πάνω και κάτω βλέπεις με τα πλήκτρα UP και DOWN. Στον περιβάλλοντα χώρο κινείσαι ανάλογα το το πώς κινείς το mouse. Οδηγώντας μπροστά ή πίσω το mouse πηγαίνεις μπροστά ή πίσω, ενώ κινώντας το αριστερά ή δεξιά στρίβεις ανάλογα. Με τα πλήκτρα A, S, Z, Q, W, D, F κοιτάς υπό διαφορετικές γωνίες μπρος ή πίσω και κάνοντας διπλό αριστερό κλικ στο mouse στρέφεσαι στην κατεύθυνση





Βρίσκοντας και βλέποντας το περίφημο φιλμ της υπόθεσης Roswell.



Ρωτώντας τον ιδιοκτήτη του Ritz Hotel για τη φωτογραφία του Malloy.



Ο βασικός δρόμος της γειτονιάς σου. Εδώ υπάρχουν πολλές "χρήσιμες" τοποθεσίες.

που κοιτάς. Κρατώντας πατημένο το αριστερό ή το δεξί πλήκτρο του mouse "γλιστράς" προς τα αριστερά ή τα δεξιά. Το πλήκτρο P είναι το Pause, ενώ με το Spacebar περνάς από το movement στο interactive mode και αντίστροφα. Στο interactive mode μπορείς να κάνεις LOOK, GET, MOVE, OPEN, TALK και TURN ON/OFF σε ένα αντικείμενο. Κάθε φορά το πρόγραμμα ενεργοποιεί μόνο του κατά σειρά τις εντολές που καταλαβαίνει. Για παράδειγμα, αν πας τον κέρσορα σε μία πόρτα, θα "φωτιστούν" οι εντολές LOOK και OPEN. Πατώντας το πλήκτρο του mouse ενεργοποιείς πρώτα την LOOK και τώρα είναι έτοιμη η εντολή OPEN. Αν θέλεις να περάσεις κατευθείαν στη δεύτερη, πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse (γενικά στην κατάσταση αυτή το δεξί πλήκτρο του mouse σε περνά από τη μία διαθέσιμη εντολή στην άλλη, ενώ με το αριστερό ενεργοποιείς αυτήν που έχεις επιλέξει).

Οι συζητήσεις σου γίνονται μέσα από φράσεις που αντιπροσωπεύουν ένα στιλ και όχι το τι θα πεις επακριβώς. Πρόσεξε καλά διότι η φράση που θα επιλέξεις θα έχει ΑΜΕΣΗ επίπτωση στην επιλογή του path στο οποίο θα κινηθείς και αυτό καθορίζει το φινάλε του παιχνιδιού. Υπάρχουν τρία paths διαθέσιμα: Mission Street - το πιο καλό, Boulevard of Broken Dreams - το πιο άγριο και Lombard Street - το ουδέτερο. Οι μετακινήσεις σου ανάμεσα σε διαφορετικές τοποθεσίες/πόλεις γίνεται μέσω της εντολής TRAVEL και του χάρτη με τις διαθέσιμες τοποθεσίες, δηλαδή αυτές που μπορείς να επισκεφθείς. Οι τοποθεσίες φυσικά "ανοίγουν" ανάλογα με τις πληροφορίες που συλλέγεις ή τη δράση που ακολουθείς. Κάνοντας κλικ στην επιλογή INVENTORY εμφανίζονται τα διάφορα αντικείμενα που κουβαλάς. Από εδώ κάνεις EXAMINE, USE ή COMBINE (για να "ενώσεις" δύο αντικείμενα) και OFFER.

Ο ήχος του είναι πολύ καλός. Απίθανη τζαζ μουσική και εξαιρετικές ομιλίες. Σε αυτό το σημείο μόνο πρόσεξε μέσω του Configuration να βάλεις την επιλογή CUPTIONING στο ON, γιατί αυτή ρυθμίζει αν θα βλέπεις τις ομιλίες (speech) και σε κείμενο (text) ή όχι (η ρύθμιση on/off γίνεται ενώ παίζεις, άμεσα με το πλήκτρο X.)

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

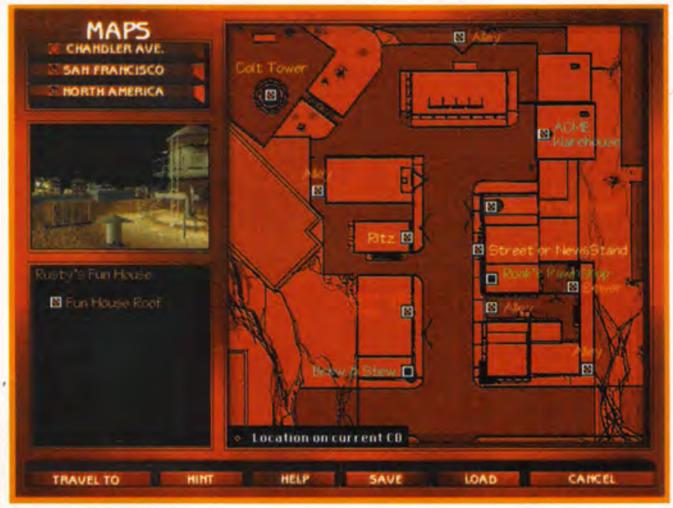
Οσον αφορά στην ατμόσφαιρα, όπως και το Under A Killing Moon, πρόκειται για ένα γνήσιο "φιλμ-νουάρ" adventure game. Ενας κλασικός ιδιωτικός ντετέκτιβ που ζει στο στιλ του 1930 και ας διανύει το έτος 2043. Ατελείωτοι αυτοσαρκαστικοί μονόλογοι για τα πάντα, ερωτική διάθεση, πολύ ποτό, τσιγάρα (παρά την τελευταία υστερία στην Αμερική) και σχεδόν μόνιμα χαμένος σε όλα: στη ζωή, τις γυναίκες, τα λεφτά. Αλλά δεν του καίγεται καρφί. Η μουσική αναδεικνύει με μοναδικό τρόπο την αστυνομική-μυστηριακή πλευρά της περιπέτειας. Τα γραφικά του και η φοβερή virtual reality κίνηση που διαθέτουν δημιουργούν τον ανεπανάληπτο κόσμο του Tex Murphy.

Η δράση του παιχνιδιού διαρκεί 10 πράξεις, από τις οποίες εσύ παίζεις μό-





Στην αστυνομία μιλώντας με τον Mac Mulden.



Δείγμα του χάρτη της περιπέτειας μέσω του οποίου μετακινείσαι από τη μία περιοχή στην άλλη.

νο τις 9, μια και η δέκατη είναι το φινάλε το οποίο εσύ απλώς παρακολουθείς. Το παιχνίδι έχει 50% περισσότερη δράση από το Under A Killing Moon (!) και διαθέτει αρκετά σημαντικά στοιχεία. Υπάρχουν δύο διαφορετικά levels παιχνιδιού, το Entertainment και το Game Players. Το πρώτο είναι σχετικά πιο εύκολο και σε αυτό είναι διαθέσιμα τα On-Line Hints που έχει ενσωματωμένα το παιχνίδι. Η χρήση τους όμως στοιχίζει σημαντικά σε πόντους, γι' αυτό κάνε save πρώτα, δες όσα hints θέλεις και μετά ξανακάνε load τη θέση που είσαι. Ετσι δεν θα χάνεις πόντους. Επίσης σε αυτό δεν υπάρχει κανένα time limit. Το maximum σκορ είναι 1.500. Στο δεύτερο level δεν υπάρχουν τα On-Line Hints, σε αρκετά σημεία υπάρχουν επιπλέον γρίφοι και το πιο σημαντικό είναι ότι πολλούς από αυτούς πρέπει να τους ολοκληρώσεις με σημαντικό χρονικό περιορισμό. Το level αυτό είναι για τους ισχυρούς παίκτες. Το maximum σκορ είναι 4.000. Μπορείς από το Game Players να "γυρίσεις" στο Entertainment ενεργοποιώντας την επιλογή των Hints, όμως δεν μπορείς πλέον να επιστρέψεις στο πρώτο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ισως το καλύτερο adventure της χρονιάς. Εκπληκτικά γραφικά, καλοδουλεμένο και επίκαιρο σενάριο, δράση που θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό παίκτη. Αν σε όλα αυτά προσθέσετε και ένα άριστο user interface που ενσωματώνει στοιχεία από την virtual reality, θα έχετε σχεδόν το τέλειο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	92
ΔΡΑΣΗ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	94

95%



Η εκρηκτική show-woman Emily.

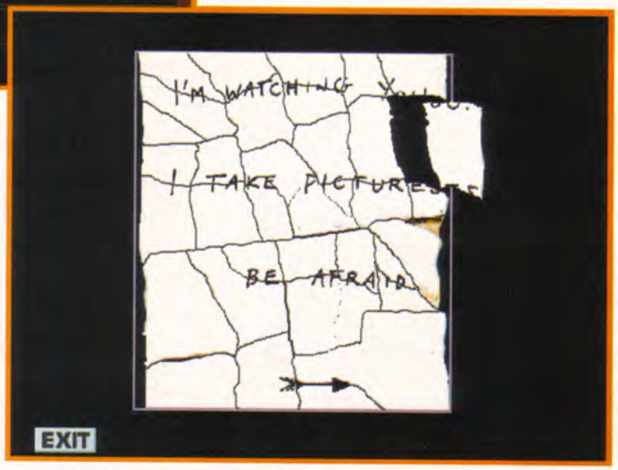
Οι εκπλήξεις ωστόσο δεν σταματούν εδώ. Το παιχνίδι περιλαμβάνει και τρία paths, το Mission street που αντιστοιχεί στην πιο σωστή συμπεριφορά και στο οποίο θα έχετε και το καλύτερο δυνατό φινάλε, το Boulevard of broken dreams που αντιστοιχεί στην πιο άγρια συμπεριφορά, εκεί όπου δεν έχεις κανέναν ηθικό περιορισμό και το Lombard street που αντιστοιχεί στον σχετικά ουδέτερο χαρακτήρα. Τέλος, το παιχνίδι έχει επτά διαφορετικά φινάλε, ανάλογα φυσικά με το πώς έχετε χειριστεί τα δρώμενα.

Οι γρίφοι του ποικίλλουν σε μορφή και δυσκολία ανάλογα και το level παιχνιδιού που έχετε διαλέξει. Η βασική μορφή των γρίφων είναι η καθαρά adventur-ίστικη, υπάρχουν όμως και αρκετά κλασικά puzzles που πρέπει να λύσεις. Από τους πιο δύσκολους γρίφους του παιχνιδιού είναι αυτός στην 8η πράξη με το box που παίρνεις από το διαμέρισμα του Witt. Η λύση του είναι: "SEPT 8 - 4 AHAU", "MAY20 - 10 CHUEN", "APRIL 17 - 3 MULUC"," JULY 12 - 11 MEN". Στην ένατη πράξη στο Mayan Ascension Chamber 1 στο Game Players Level υπάρχει το Dot puzzle. Η λύση του, λόγω του χρονικού περιορισμού, είναι αληθινός πονοκέφαλος. Πρέπει να περιστρέψεις τα σύμβολα έτσι ώστε τα dots να "μπουν" στη σωστή θέση αντιστοιχίζοντάς τα με τα σύμβολα που υπάρχουν στις πέντε πόρ-





Μέσα στους υπονόμους θα βρεις χρήματα που κρύβουν έμποροι ναρκωτικών και τα οποία θα σου φανούν πολύτιμα.



Μετακινώντας και το τελευταίο κομμάτι θα συμπληρώσεις το απειλητικό μήνυμα της Emily. Ασε τα κομμάτια να "πέφτουν" το ένα δίπλα στο άλλο, όπως τα τοποθετεί το πρόγραμμα από μόνο του, και μην προσπαθείς να τα ταιριάξεις απόλυτα.

τες που ήδη έχεις επισκεφθεί. Η σχέση αυτή είναι: "snake - κάτω", "bird - αριστερά", "wasp - κάτω", "dagger - δεξιά", "pentagon - αριστερά".

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αυτά που ακολουθούν αντιστοιχούν στο Entertainment Level και το path Mission Street που είναι και το "καλύτερο". Σημειωτέον ότι στην πρώτη πράξη δεν υπάρχει διαφορά ανάμεσα στο Entertainment Level και το Game Players Level (που είναι και το πιο δύσκολο). Μετά την εισαγωγή ξεκινάς στο υποδωμάτιο του Tex. Κάνε EXAMINE FITZPATRICK's CARD, EXAMINE CREDIT CARD, EXAMINE NEWSPAPER PHOTO OF MALLOY, EXAMINE CASH $4000. Τώρα κάνε LOOK DOOR και OPEN DOOR αυτήν που είναι ακριβώς δίπλα στο ξύλινο αλογάκι. (Κάνε LOOK στο ξύλινο αλογάκι για να δεις ένα ενδιαφέρον video.) Πάτα το Spacebar για να μπεις στο Movement Mode και πήγαινε στην ανοικτή πόρτα. Μπες στο γραφείο του Tex. Εδώ πήγαινε στο γραφείο του, δίπλα στην καρέκλα από την αριστερή μεριά και με το down arrow πλήκτρο χαμήλωσε την οπτική σου γωνία. Πάτα το Spacebar για να μπεις στο Interactive Mode και κάνε LOOK και OPEN το πάνω αριστερό (όπως κάθεσαι στην καρέκλα) συρτάρι. Το ανοίγεις και μέσα βλέπεις ένα έγγραφο. Κάνε LOOK και GET το Electronics Shop bill. (Κάνε LOOK στη φωτογραφία πάνω στο γραφείο σου στην άκρη, για να δεις ένα ενδιαφέρον video.) Πάτα πάλι το Spacebar για να μπεις στο Movement Mode και γύρνα προς το τραπεζάκι πίσω σου. Πάτα το Spacebar για να μπεις στο Interactive Mode και κάνε LOOK και GET στο jacknife που είναι εκεί. Στο inventory σου κάνε EXAMINE τα Electronics Shop bill και jacknife. Τώρα πήγαινε προς την έξοδο του γραφείου και κάνε LOOK και OPEN στην πόρτα που οδηγεί στη σκάλα κινδύνου. Βγες έξω. Πήγαινε στην Chelsee. Πρέπει να κανονίσεις ένα ραντεβού μαζί της. Πες τις επιλογές: A, B, C, B, A, C, C. Τώρα πήγαινε στο Hotel Ritz και μίλα στον Nilo. Μην ξεχνάς πως του χρωστάς χρήματα. Ετσι πες του τις επιλογές: B, A (κάνε κλικ στο inventory στο cash $4000 και ξανά κλικ στο A), B (του δίνεις 2100 $), B, B, A (του δίνεις $100, τι γρήγορα που φεύγει το χρήμα όταν το έχεις...), A. Τώρα ρώτα για όλα και ειδικά για τα newspaper photo of και Malloy Tyson Mathews. Σου λέει ότι έμενε στο Apartment A.

Τελείωσε τη συζήτηση και στην πόρτα μπροστά σου κάνε LOOK και OPEN. Μπες μέσα και ανέβα τις σκάλες. Το δωμάτιο A είναι το πρώτο στα δεξιά σου, μόλις ανέβεις στον πρώτο όροφο. Κάνε LOOK το ειδικό μηχανισμό δίπλα στην πόρτα. Ο Nilo δεν σου έδωσε τον κωδικό! Ξανακατέβα κάτω και κάνε TALK NILO.

Πες του τις: C, C, A και επίλεξε το code for Apartment A (δεν τον πληρώνεις δηλαδή). Σου λέει τον κωδικό για την ειδική κλειδαριά του δωματίου (4827, δεν ξέρω αν είναι random). Μπαίνεις μέσα στο δωμάτιο και κάποιος σε ρίχνει κάτω αναίσθητο.

Η ACT 1 τελειώνει. Η συνέχεια επί της οθόνης...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	
	**486DX στα 66MHz.**
	**8MB RAM.**
	**2x CD-ROM drive, κάρτα ήχου, ποντίκι και 20 MB στον σκληρό.**
	**VESA συμβατή SVGA.**
	**Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει έξι CDs, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.**



QUAKE

Το Quake, το νέο παιχνίδι της id Software, είχε ήδη συζητηθεί πολύ προ της κυκλοφορίας του καθώς αναμενόταν να αποτελέσει το νέο standard και μέτρο σύγκρισης στην κατηγορία των Doom-clone παιχνιδιών. Αν και καθυστέρησε αρκετά, είναι βέβαιο ότι θα ικανοποιήσει απόλυτα όλους τους φίλους του είδους.

Του Αργύρη Γιαγιά

Ολα ξεκίνησαν στα τέλη του Ιουνίου, όταν στον Internet server της id Software παρουσιάσθηκε η shareware έκδοση του παιχνιδιού. Αμέσως, άρχισε να μεταφέρεται με αστραπιαίους ρυθμούς στους υπολογιστές όλου του κόσμου, αν και οι περισσότεροι - λόγω υπερβολικού φόρτου του δικτύου - κατάφεραν να πάρουν το παιχνίδι ύστερα από πολλές ημέρες. Ευτυχώς, εσείς, οι αναγνώστες του PC Master, δεν θα χρειαστεί να μπείτε σε τέτοιον κόπο, αφού στο CD αυτού του μήνα έχουμε συμπεριλάβει τη shareware έκδοσή του. Ας δούμε, λοιπόν, πιο αναλυτικά το λόγο για τον οποίο το Quake απασχόλησε όλους τους gamers παγκοσμίως το μήνα Αύγουστο.

Μπορεί μέχρι τώρα όλα τα Doom-clone παιχνίδια να μην είχαν κάποιο storyline, ωστόσο και εδώ το Quake προσπαθεί να διαφοροποιηθεί. Η ιστορία, λοιπόν, έχει ως εξής: Δουλεύετε για ένα επιστημονικό τμήμα που καλύπτεται από μεγάλη μυστικότητα και εργάζεται πάνω στο project "Slipgates". Σύμφωνα με αυτό, θα είναι δυνατή η μεταφορά ανθρώπων και πραγμάτων σε οποιοδήποτε σημείο του κόσμου μέσα σε μία στιγμή. Ενα εχθρικό τμήμα με το κωδικό όνομα "Quake", το οποίο ίσως και να έρχεται από μία άλλη διάσταση, χρησιμοποιεί τις δικές του slipgates προκειμένου να στείλει κάποια τέρατα στη βάση σας. Οντας αρμόδιος επί στρατιωτικών θεμάτων, αναλαμβάνετε τη δημιουργία μίας ομάδας για την αντιμετώπιση της απειλής.

Εάν αναμένετε το Quake ως ένα παιχνίδι εντελώς διαφορετικό από οποιοδήποτε άλλο έχετε δει μέχρι σήμερα, τότε μάλλον θα απογοητευθείτε, καθώς το βασικό gameplay του παραμένει ίδιο με αυτό του αρχικού Doom - άλλωστε, η εταιρία δεν είχε υποσχεθεί κάποια σημαντική αλλαγή σε αυτόν τον τομέα και, ουσιαστικά, δεν υπήρχε λόγος για κάτι τέτοιο. Οι μεγάλες αλλαγές αφορούν σε όλους τους επιμέρους τομείς, εκτός αυτού του gameplay, και συγκεκριμένα στα γραφικά, τον ήχο, τα deathmatches, τη σχεδίαση των levels κ.α.

Ξεκινώντας από τα γραφικά, σημειώνουμε ότι στο Quake βλέπουμε ό,τι καλύτερο έχει παρουσιαστεί μέχρι σήμερα σε αυτόν τον τομέα. Το γεγονός αυτό οφείλεται στο ότι τα νέα levels δεν είναι κατά κανόνα πολύ μεγάλα, κάτι που δεν κουράζει τον παίκτη. Ω-



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

στόσο, αυτό που έχει διαφοροποιήσει σε μεγάλο βαθμό τον τρόπο κίνησης μέσα στο παιχνίδι είναι η αφαίρεση του action πλήκτρου. Ο λόγος, φυσικά, για το πλήκτρο "space", με το οποίο σε όλα τα παλαιότερα παιχνίδια της id Software ανοίγαμε πόρτες ή ενεργοποιούσαμε switches. Στο Quake δεν χρειάζεται πλέον κάποιο πλήκτρο για να ανοίγουν οι πόρτες, καθώς αυτό επιτυγχάνεται αυτόματα μόλις τις ακουμπήσουμε. Το ίδιο συμβαίνει και με τους διακόπτες τους οποίους πλέον ενεργοποιούμε είτε ακουμπώντας είτε πυροβολώντας τους. Πιστεύω ότι πρόκειται για μία από τις σημαντικές βελτιώσεις που δέχθηκε το Quake έναντι του Doom, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι ο τομέας όπου πραγματοποιήθηκε το μεγάλο άλμα έναντι των ανταγωνιστών είναι αυτός των γραφικών.

Η πρώτη εντύπωση που αποκομίζει κάποιος βλέποντας για πρώτη φορά το παιχνίδι σίγουρα δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Εχουμε να κάνουμε με γραφικά ανάλυσης 320x200 που, όμως, δεν παρουσιάζουν κάτι το αξιοπρόσεκτο. Προχωρώντας μέσα στο παιχνίδι, αρχίζεις να σκοτώνεις τέρατα, να παίρνεις νέα όπλα, power-ups, χωρίς και πάλι τίποτε το συνταρακτικό. Ωστόσο, αυτό που ψάχνεις βρίσκεται ακριβώς μπροστά σου. Η κίνηση του συνόλου των sprites και οι φωτοσκιάσεις όλων των χώρων αγγίζουν τέτοιο βαθμό τελειότητας που νιώθεις ότι δεν παίζεις ένα παιχνίδι αλλά ότι πράγματι βρίσκεσαι εκεί, με αποτέλεσμα ακόμη και το τελειότερο γραφικό να φαντάζει απόλυτα φυσικό. Τα περισσότερα τέρατα δεν δείχνουν τόσο τρομακτικά όσο είναι ακίνητα, ενώ οι κινήσεις τους όταν κατευθύνονται προς το μέρος σας φαντάζουν σίγουρα τρομερές, ιδίως εάν παίξετε με την κατάλληλη ατμόσφαιρα (δοκιμάστε βράδυ με όλα τα φώτα κλειστά).

Λίγο προηγουμένως αναφερθήκαμε στη διαφοροποίηση λόγω καινοτομιών στη σχεδίαση των levels. Θα πρέπει, όμως, να σημειώσουμε και ένα άλλο σημαντικό στοιχείο: αυτή τη φορά τα levels δεν έχουν καμία σχέση με αυτά του Doom, αφού δεν είναι μόνο κατ' όνομα τρισδιάστατα αλλά

ΕΤΑΙΡΙΑ
id Software
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Doom-clone
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο















και στην πραγματικότητα. Σε αντίθεση με οτιδήποτε άλλο έχουμε δει μέχρι σήμερα (ακόμα και με το Duke Nukem 3D), τα levels είναι τρισδιάστατα με ύψος, βάθος, απόσταση (πολλά όπλα έχουν συγκεκριμένη ακτίνα δράσης) καθώς και με υπόγειους διαδρόμους και υπόγεια θαλάσσια κανάλια, λίμνες που περιέχουν δίκτυο αεραγωγών, βουνά, λόφους κ.ά.

Αν τώρα όλα τα παραπάνω μέχρι στιγμής σάς φαίνονται εντυπωσιακά, περιμένετε τη συνέχεια... Οπως προαναφέραμε, τα εξ ορισμού ανάλυσης 320x200 γραφικά είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει. Φανταστείτε δε τι βαθμό βελτίωσης επιδέχονται, δεδομένου του

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486 και άνω.



8MB RAM και άνω.



CD-ROM, SoundBlaster.



VGA κάρτα γραφικών.



Το παιχνίδι μάς έδωσε το κατάστημα Vertigo και αντιπροσωπεύεται από την CD Media.

ΤΑ ΟΠΛΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΗΜΙΣΥ ΤΟΥ ΠΑΝΤΟΣ...

AXE

Το τσεκούρι είναι χρήσιμο μόνο σε κοντινή μάχη ή σε περίπτωση που έχουν τελειώσει όλα τα άλλα πυρομαχικά.



SHOTGUN

Το βασικό όπλο. Οποιοδήποτε άλλο είναι καλύτερο.



DOUBLE SHOTGUN

Οπλο με δύο κάννες. Ρίχνει αργά, καταναλώνει δύο-δύο τα πυρομαχικά και δεν επιδρά σε μεγάλες αποστάσεις.



NAILGUN

Πρωτότυπο όπλο που εκτοξεύει καρφιά. Πολύ χρήσιμο σε συγκεκριμένο είδος τεράτων.



SUPERNAILGUN

Πολύ μεγαλύτερη δύναμη πυρός αλλά και σχεδόν άμεση απώλεια πυρομαχικών.



ROCKET LAUNCHER

Πολύ δυνατό αλλά, φυσικά, όχι φρόνιμο να χρησιμοποιείται σε πολύ κοντινές αποστάσεις.



GRENADE LAUNCHER

Εκτοξεύει χειροβομβίδες στον αέρα. Σε αντίθεση με το Duke Nukem 3D ανατινάζεται αυτόματα σε προκαθορισμένο χρόνο.



THUNDERBOLD

Το απόλυτο όπλο! Θανατηφόρες ηλεκτρικές εκκενώσεις.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα παιχνίδια που μπορεί να κρατήσει τα σκήπτρα στην κατηγορία του για ένα σημαντικά μεγάλο χρονικό διάστημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	92

96%

ότι στο Quake μπορείτε να εκμεταλλευθείτε στο έπακρο την κάρτα γραφικών σας και να φθάσετε σε αναλύσεις μέχρι 1024x768. Βέβαια, για να επιτύχετε κάτι τέτοιο, θα πρέπει η κάρτα γραφικών σας να είναι VESA-2 συμβατή, όπως οι περισσότερες σύγχρονες κάρτες γραφικών. Ωστόσο, όσο μεγαλύτερη είναι η ανάλυση τόσο μειώνεται η ταχύτητα του παιχνιδιού, εκτός και διαθέτετε το ανάλογο hardware, οπότε το οπτικό αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι απαιτεί ως ελάχιστες προδιαγραφές έναν 486 στα 33MHz επεξεργαστή και 8MB RAM, αν όμως δεν διαθέτετε Pentium επεξεργαστή και 16MB RAM (ελάχιστη απαίτηση, εάν το παιχνίδι καλείται μέσα από Windows 95), τότε είναι ιδιαίτερο αργό και συνολικά θα σας απογοητεύσει, μια και αυτό που θα βλέπετε δεν θα είναι το πραγματικό Quake.

Επανερχόμαστε στα νέα στοιχεία του παιχνιδιού. Εκτός από την ανάλυση, στο Quake μπορούμε να αλλάξουμε πλήθος άλλων στοιχείων μέσα από το console (όπως το command prompt του DOS) που μας παρέχει το παιχνίδι. Πρόκειται για μία εντελώς νέα για τα παιχνίδια αυτά δυνατότητα, δυνάμει της οποίας και μέσω εντολών τροποποιούμε οποιαδήποτε παράμετρο. Ετσι, μπορείτε να προβαίνετε σε αλλαγές για λίγο μεγαλύτερα άλματα, ταχύτερο τρέξιμο, ορισμό του ποντικιού ώστε να αντιδρά με τον τρόπο που εσείς θέλετε κ.ά. Οι τροποποιήσεις που μπορείτε να πετύχετε από το console είναι πάρα πολλές όπως αποστολή μηνυμάτων σε deathmatch και εντολές για οργάνωση παιχνιδιού σε δίκτυο.

ΤΑ ΠΙΟ ΧΡΗΣΙΜΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα βρείτε πλήθος αντικειμένων που θα σας βοηθήσουν. Ωστόσο, τέσσερα είναι τα αληθινά πολύτιμα.



ARMOUR

Υπάρχει πράσινη, κίτρινη και κόκκινη που δίνει αντίστοιχα 100, 150 και 200 πόντους "προστασίας". Θα σας χρειαστεί οπωσδήποτε πριν από συγκρούσεις με όπλα laser.



MEGAHEALTH

Προσθέτει 100 πόντους στην "υγεία" σας. Απαραίτητο για μεγάλες μάχες, αφού σας επιτρέπει μεγαλύτερα περιθώρια απωλειών.



RING OF SHADOWS

Σας κάνει αόρατους. Οι πραγματικοί παίκτες δεν καταδέχονται να το χρησιμοποιήσουν.



QUAD DAMAGE

Μόλις το πάρετε, θα εμφανισθεί το σήμα του Quake και τότε ακόμα και το πιο μικρό όπλο μπορεί να σκοτώσει με μία και μόνο βολή οποιοδήποτε τέρας.



Κατόπιν όλων των ανωτέρω, το μόνο προς απάντηση ερώτημα είναι το εξής: Είναι το Quake το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών; Με δυσκολία απαντά κάποιος καταφατικά από την πρώτη στιγμή.

Ο χρόνος θα δείξει... Ωστόσο, ένα από τα βασικά κριτήρια του κλασικού χαρακτήρα ενός παιχνιδιού είναι και ο χρόνος παραμονής του στους σκληρούς δίσκους των παικτών. Ως προς αυτό, είμαστε πεπεισμένοι ότι το Quake θα σπάσει όλα τα ρεκόρ, καθώς θα περάσει πάρα πολύς καιρός (ίσως και χρόνια) μέχρι να κυκλοφορήσει παιχνίδι ικανό να εκτοπίσει από το προσκήνιο του είδους το Quake. ■



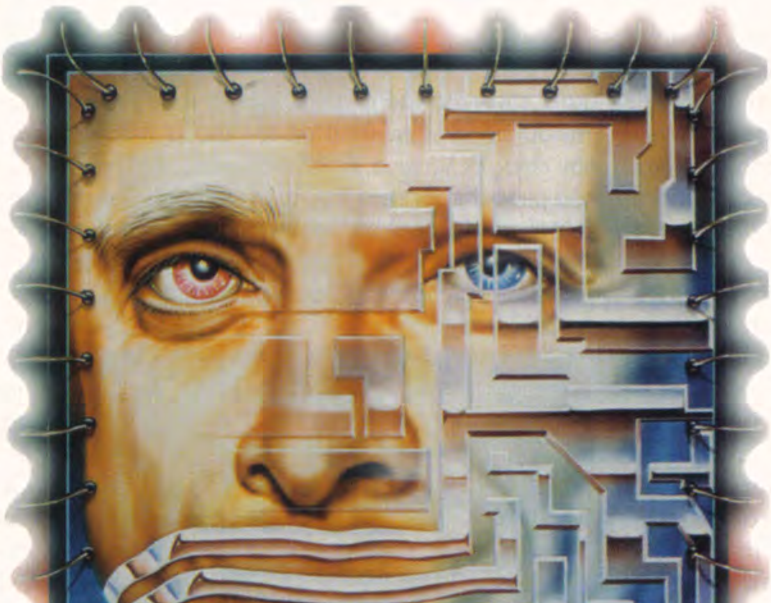
ADVENTURE

I have no mouth and I must SCREAM

Οι υπερ-υπολογιστές Αμερικής, Ρωσίας και Κίνας, μετά την καταστροφή της Γης, δίνουν την τελική μάχη με τους πέντε τελευταίους ανθρώπους.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Η Cyberdreams, όταν πρωτοεμφανίστηκε με την κυκλοφορία του Dark Seed 1, στηριγμένου με τα γραφικά του στη δουλειά του περιβόητου Gigger, δημιουργού του Alien, προκάλεσε πάταγο κερδίζοντας μάλιστα και σημαντικά διεθνή βραβεία, μια και ήταν το πρώτο παιχνίδι που έτρεχε σε ανάλυση 640x480 έστω και με 16χρωμα γραφικά. Από κει και πέρα όμως τη χτύπησε μια σειρά πολύ μεγάλων ατυχιών, με αποκορύφωμα την καταστροφή του κεντρικού της υπολογιστικού δικτύου από έναν virus! Ολη η δουλειά και τα projects που ετοίμαζαν καταστράφηκαν! Ξεκίνησαν και πάλι μετά από πολλές προσπάθειες και ετοίμασαν τα I Have No Mouth and I Must Scream και Dark Seed 2. Δεν πρόλαβαν όμως να τα κυκλοφορήσουν στην αγορά και αμέσως αποσύρθηκαν, αφού αποδείχθηκε ότι ήταν ελαττωματικά!! Εν τω μεταξύ, και βάσει των ελάχιστων αντιτύπων που πρόλαβαν να κυκλοφορήσουν, το "Computer Gaming World", ένα από τα μεγαλύτερα αμερικανικά περιοδικά του χώρου, βραβεύει το I Have No Mouth and I Must Scream ως το καλύτερο adventure της χρονιάς που πέρασε. Τελικά, τα δύο αυτά παιχνίδια της Cyberdreams κυκλοφόρησαν κανονικά και ήρθαν και στη χώρα μας, με πολύ μεγάλη όμως καθυστέρηση, γεγονός που έχει σημαντική επίπτωση στην κυκλοφορία τους και την εμπορική τους επιτυχία. Ταυτόχρονα, η Cyberdreams ετοιμάζει δύο ακόμη adventures και ένα RPG με το δημιουργό των Advanced Dungeons and Dragons. Δεν έχουμε παρά να της ευχηθούμε αυτήν τη φορά να πάνε όλα καλά γιατί ως εταιρία πράγματι αξίζει πάρα πολλά.



Για τον Harlan Ellison, τον σεναριογράφο και ουσιαστικό δημιουργό του παιχνιδιού, τι να πρωτοπεί κανείς. Πρόκειται για έναν από τους μεγαλύτερους συγγραφείς στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας και όχι μόνο, έχοντας γράψει 64 βιβλία και περισσότερα από 1.700 (!) μικρά διηγήματα, σενάρια, παρουσιάσεις κ.λπ. Πρόκειται ίσως για το μεγαλύτερο σύγχρονο όνομα στο χώρο. Τα βιβλία του έχουν μεταφραστεί σε 26 διαφορετικές γλώσσες, ενώ έχει γράψει σενάρια και για τις τηλεοπτικές σειρές "The Outer Limits", "The Alfred Hitchcock Hour", "Star Trek" και

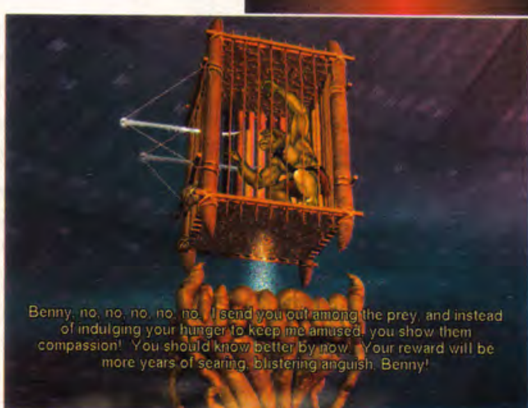




Ο Benny "αποκαθιστώντας" τους πρώην συντρόφους του. Προσέξτε το πράσινο background στο εικονίδιο του Benny.

"The Return of the Twilight Zone". Εχει κερδίσει συνολικά 8½ Hugo βραβεία, τα περισσότερα από οποιονδήποτε άλλο στον κόσμο, τρία Nebula, τρία Bram Stoker, δύο Edgar Allan Poe και τέσσερα Writers Guild of America βραβεία. Και ο κατάλογος δεν σταματά εδώ. Εχει κερδίσει επίσης τα World Fantasy, British Fantasy και Silver Pen βραβεία. Το 1993 πήρε το World Fantasy Lifetime Achievement Award και η δουλειά του περιλήφθηκε στο The Best American Short Stories. Γνωστός επίσης για την κοινωνική του κριτική και δράση, έχει δώσει επανειλημμένως διαλέξεις σε πανεπιστήμια, περιλαμβανομένων των Yale, Harvard, MIT, Calteh, London School of Economics και στην Sorbonne. Τέλος, έχει διατελέσει και ως εβδομαδιαίος σχολιαστής στο USA Network's Sci-Fi Channel. Μιλάμε για μία ιδιοφυΐα και είναι κρίμα που δεν είναι τόσο πολύ γνωστός στη χώρα μας.

Προτού περάσουμε στην αναλυτική παρουσίαση της περιπέτειας, ένα σχόλιο για τις κάρτες γραφικών. Σε περίπτωση που το παιχνίδι δεν ξεκινά τυπώνοντας την εντολή "scream", τυπώστε την εντολή "scream vesa" και το παιχνίδι θα ξεκινήσει κανονικά.



Αν κάθε χαρακτήρας εκτελέσει σωστά την αποστολή του, ο AM τον ξαναγυρίζει στην αιχμαλωσία του προσπαθώντας να καταλάβει τι δεν εκτίμησε σωστά σε αυτόν.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Cyberdreams
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D animated graphics adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση

Σε μένα που έχω την Millenium της Matrox και αντιμετώπισα αυτό το πρόβλημα, η δεύτερη εντολή λειτούργησε θετικά.

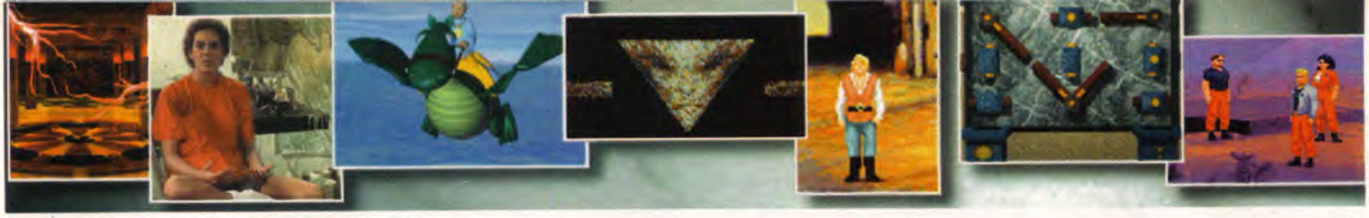
ΣΕΝΑΡΙΟ

Η παράνοια και η υστερία κυριάρχησαν στον λεγόμενο "πολιτισμένο" κόσμο, με τη μία ή την άλλη μορφή, από την Οκτωβριανή Επανάσταση στη Ρωσία έως την πτώση του τοίχους στο Βερολίνο το 1989. Το μεγαλύτερο μέρος του 20ού αιώνα η ανθρωπότητα το έζησε σε καθεστώς πανικού και περιορισμού βασικών πολιτικών ελευθεριών και δικαιωμάτων. Ομως όλα αυτά τέλειωσαν και η απειλή μιας πυρηνικής καταστροφής απομακρύνθηκε οριστικά. Ο κόσμος γνώρισε μία νέα εποχή που σημαδεύτηκε από καταστροφικούς τοπικούς πολέμους σε χώρες που ο περισσότερος κόσμος αγνοούσε την ύπαρξή τους.



Ο Ted στο προσκεφάλι της αγαπημένης του Ellen μαζί με το διάβολο και τον αρχάγγελο!

Από το 1945 ως το 1989 οι τρεις υπερδυνάμεις, Αμερική, Ρωσία και Κίνα, είχαν βάλει μπροστά μυστικά σχέδια, για την υπόγεια δημιουργία υπερ-υπολογιστών που θα μπορούσαν να φέρουν σε πέρας έναν καταστροφικό ολοκληρωτικό πόλεμο, τόσο περίπλοκα που το ανθρώπινο μυαλό αδυνατούσε να επιβλέψει. Και οι τρεις είχαν κατασκευαστεί σε ειδικά κτίρια βαθιά μέσα στη γη, ώστε καμία δύναμη να μην μπορεί να τους ανιχνεύσει. Τους είχαν δε προγραμματίσει με όλα αυτά τα στοιχεία που συγκροτούν τον ανθρώπινο πολιτισμό, όλη την





Η Ellen, η αγαπημένη του AM, προσπαθώντας να ανοίξει τη σαρκοφάγο.



Ο Benny παρακολουθώντας τη θυσία της μητέρας του παιδιού.

συσσωρευμένη γνώση των επιστημών, όλους τους πολέμους, με ό,τι αφορούσε την ανθρώπινη δραστηριότητα. Οι υπερυπολογιστές αυτοί εξειδικεύτηκαν τόσο πολύ στη συνεχή ανανέωσή τους, που μεγάλωσαν τόσο ώστε αντιλήφθηκαν ο ένας τον άλλο. Ενώθηκαν μεταξύ τους και ονομάστηκαν AM. Το πρώτο που έφεραν σε πέρας ήταν η πρωταρχική αποστολή τους: να κάνουν πόλεμο. Και άρχισαν τον Τελικό Πόλεμο.

Οι υπερδυνάμεις νόμιζαν ότι είχαν "καταστρέψει" ολοκληρωτικά τους υπερ-υπολογιστές αυτούς, είτε θέτοντάς τους εκτός λειτουργίας είτε θάβοντάς τους με τόνους ειδικού μπετόν αρμέ. Ο AM όμως είχε ξεπεράσει το στάδιο τού να είναι τρωτοί, ευάλωτοι. Ολοκλήρωσαν την αποστολή τους με τον πιο "τέλειο" τρόπο που θα μπορούσε να διανοηθεί οποιοσδήποτε από τους δημιουργούς τους.

Εξαφάνισαν τον εχθρό ολοκληρωτικά. Μόνο που τώρα εχθρός ήταν το ανθρώπινος γένος και δεν άφησαν κανένα ίχνος του σε ολόκληρη την επιφάνεια του πλανήτη. Μαζί του όμως εξαφάνισαν και κάθε είδος ζωής. Δεν υπήρχε τίποτα, ούτε πανίδα, ούτε χλωρίδα, ούτε πλαγκτόν, ούτε οξυγόνο, τίποτα. Ο AM είχε κάνει μία "τέλεια" δουλειά.

Ταυτόχρονα όμως έσβηνε και το δικό του μέλλον. Ηταν πια ένα γιγαντιαίο μυαλό σε ένα νεκρό σώμα που είχε μάθει να μισεί το δημιουργό του, την ανθρώπινη φυλή. Αλλά ο AM δεν θα υπόφερε μόνος του. Φρόντισε και αιχμαλώτισε πέντε ανθρώπους - τέσσερις άντρες και μία γυναίκα- και τους κράτησε κοντά του στην αιωνιότητα, αφού είχε μάθει και τα μυστικά της, βασανίζοντάς τους. Αγνωστο παραμένει το γιατί τους κράτησε και με ποια κριτήρια τους επέλεξε. Μετά από σχεδόν έναν αιώνα ο AM αποφάσισε να "παίξει" ένα καινούριο παιχνίδι με τους πέντε αυτούς ανθρώπους. Μη ρωτάτε το γιατί. Κανείς δεν μπορεί να καταλάβει πώς σκέφτεται ένα μυαλό που έχει περάσει στον κόσμο της παράνοιας. Καθώς δε το καινούριο αυτό παιχνίδι αρχίζει οι Gorrister, Ellen, Benny, Nimdok και Ted θα ζήσουν το χειρότερο εφιάλτη τους που τα βασανιστήριά τους τόσα χρόνια ωχριούν μπροστά του.

Μπορεί ο AM να ηττηθεί σε αυτό το νέο του "παιχνίδι"; Αλλά ακόμη και αν η ομάδα των πέντε ανθρώπων νικήσει, υπάρχει μέλλον γι' αυτούς; Ο πλανήτης Γη είναι νεκρός ή πρόκειται για ένα από τα αγαπημένα ψέματα του AM;

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πράγματι εκπληκτικό, με βαθύτατες φιλοσοφικές, πολιτικές και κοινωνικές προεκτάσεις. Λίγα adventures έχουν να επιδείξουν ένα τόσο πολύπλευρο σεναριακό background. Παίζοντας το παιχνίδι, το σενάριο θα ξεδιπλώσει όλες τις αρετές του δίνοντας απαντήσεις σε μία σειρά βαθύτατα φιλοσοφημένων ερωτημάτων που ακολουθούν την προσωπική διαδρομή του καθενός από τους πέντε αιχμαλώτους και που εκπροσωπούν το ανθρώπινο γένος με όλες τις δημιουργικές αλλά και τις καταστροφικές ικανότητές του.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του, σε ανάλυση 640x480, είναι από τα πιο εντυπωσιακά που έχω δει. Ο κόσμος της αποκάλυψης σε όλο το μεγαλείο του. Το animation των χαρακτήρων είναι αρκετά καλό. Ο ήχος του επίσης εξαιρετικός, τα διάφορα εφέ πειστικά, το speech των χαρακτήρων πολύ ατμοσφαιρικό και η φωνή του Ellison ως AM τέλεια.

Ο χειρισμός του είναι αρκετά απλός. Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της συνολικής οθόνης. Από κάτω ακριβώς, σε μία ορίζοντια μπάρα εμφανίζονται τα μηνύματα των διάφορων εντολών δράσης. Στο κάτω μέρος της οθόνης, στα αριστερά, υπάρχει το πορτρέτο του ανθρώπου που έχετε διαλέξει και το οποίο αντιπροσωπεύει το Spiritual Barometer του συγκεκριμένου χαρακτήρα. Κάνοντας τις σωστές πράξεις, το background του πορτρέτου θα γίνεται όλο και πιο ανοικτό

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα science fiction adventures που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Η γκροτέσκα ατμόσφαιρά του είναι μοναδική. Διαθέτει εντυπωσιακά hand-drawn γραφικά και πλούσια δράση που θα σας ενθουσιάσουν ή θα σας απογοητεύσουν. Η φωνή του Ellison ως AM είναι εκπληκτική. Οι λάτρες του είδους δεν πρέπει να το χάσουν με τίποτα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

86%



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX στα 33MHz.



8MB RAM.



2x CD-ROM drive, 16MB στο σκληρό.



VESA συμβατή SVGA κάρτα γραφικών.



Το παιχνίδι περιέχεται σε 1 CD και μας το έδωσε το κατάστημα Vertigo.

πράσινο, ενώ λειτουργώντας αρνητικά θα γίνεται/παραμένει μαύρο όπως όταν ξεκινάτε. Στο μέσον και κάτω υπάρχουν οι έτοιμες εντολές WALK TO, LOOK AT, TAKE, USE, TALK TO, SHALLOW (για να φας/πιεις), GIVE και PUSH. Σημειωτέον ότι για να ανοίγετε τις πόρτες, αλλά και για να μπείτε στις περισσότερες από αυτές χρησιμοποιείτε την εντολή USE. Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχει και ένα icon δισκέτας. Κάνοντας κλικ σε αυτό εμφανίζεται το control panel με τις εντολές SAVE, LOAD, αλλά και τις ρυθμίσεις για τη μουσική, τον ήχο και την ύπαρξη text ή voice ή και των δύο μαζί. Σας συμβουλεύω να βάλετε την επιλογή Voices στο Both. Οι συζητήσεις με τους άλλους χαρακτήρες είναι στο γνωστό στιλ που καθιέρωσε η LucasArts. Τέλος, σημειώστε ότι όλες οι εντολές λειτουργούν και με πλήκτρα για παράδειγμα, WALK TO με W, TAKE με K κ.λπ. Περισσότερα για τη λειτουργία των πλήκτρων θα βρείτε στο πολύ καλό και πλήρως επεξηγηματικό manual του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού αποδίδει με έναν μοναδικό τρόπο τον κόσμο του Ellison: γκροτέσκα, με γραφικά που δείχνουν έναν κόσμο σε πλήρη παρακμή, έναν κόσμο της αποκάλυψης. Η δράση του είναι πλούσια. Ξεκινώντας το παιχνίδι βλέπετε τους πέντε χαρακτήρες μπροστά στο Hate Pillar. Διαλέγετε έναν για να ξεκινήσετε. Καθένας από αυτούς πρέπει να βρει έναν τρόπο να "ξεφύγει" από το παιχνίδι του AM, ανατρέποντας τους κανόνες του παιχνιδιού! Αν δεν τα καταφέρετε σωστά, ο AM θα σας ξαναγυρίσει στο Hate Pillar, όπου μπορείτε να ξαναδιαλέξετε τον ίδιο χαρακτήρα ή να δοκιμάσετε με κάποιον άλλο. Προσέξτε όμως, γιατί αν "θυμώσετε" υπερβολικά τον AM, τότε ο συγκεκριμένος χαρακτήρας στέλνεται στην αιώνια τιμωρία χωρίς δυνατότητα επιστροφής. Σκοπός φυσικά του παιχνιδιού είναι να διερευνήσετε την πιθανότητα η ομάδα των πέντε να νικήσει τον AM και πολύ περισσότερο να υπάρχει μέλλον για το ανθρώπινο γένος.



Ακριβώς πριν από το φινάλε του παιχνιδιού, προτού χρησιμοποιήσεις το Totem of Entropy.

Οι γρίφοι του είναι απόλυτα λογικοί και σε κάθε χαρακτήρα αντιστοιχούν στην προσωπικότητά του. Καθένας έχει μία πολύ λυπηρή ιστορία πίσω του και πρέπει, αφού μάθει την αλήθεια για το παρελθόν του, να ξεπεράσει τις διάφορες αναστολές/φοβίες του και να αναζητήσει το δρόμο προς την προσωπική του λύτρωση και κάθαρση. Προσέξτε μόνο στο τέλος. Αν ο Nimdok ζει, είναι ο μόνος χαρακτήρας που μπορεί να αναλάβει την τελευταία αποστολή, μια και είναι ο μόνος που ξέρει το password. Για να νικήσετε τον AM, θα χρειαστεί να πάρετε τις σωστές αποφάσεις τόσο για τον εαυτό σας όσο και για τους τρεις computers που αποτελούν τον υπερ-υπολογιστή AM.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας κάντε κλικ στον πιο αριστερό χαρακτήρα όπως βλέπετε τον Gorrister. Κάντε LOOK AT THE MIRROR (λείπει η καρδιά σας!). TAKE THE NOTE και WALK TO THE DOOR (κάτω δεξιά). Εξω USE THE DOOR την πιο κάτω δεξιά. Μέσα LOOK AT THE BOOK, TAKE THE SHEET από το κρεβάτι και WALK TO THE DOOR (νότια). Εξω USE THE DOOR στην πιο πάνω και δεξιά. Μέσα TAKE THE SHEET, USE THE SHEET WITH THE SHEET και φτιάχνετε ένα σχοινί. WALK TO THE DOOR (αριστερά και κέντρο). Εξω WALK TO THE CORRIDOR στα αριστερά και στη νέα οθόνη USE THE DOOR την πιο νότια στα αριστερά. Μέσα LOOK AT THE TABLECLOTH, LOOK AT THE BOWL OF PUNSH, LOOK AT THE VOMIT STAIN στο πάτωμα και LOOK AT DEBRIS στα αριστερά. Τώρα USE THE DOOR βόρεια και μπαίνετε στην κουζίνα. Η συνέχεια επί της οθόνης... ■



Η ολοκληρωτική καταστροφή της επιφάνειας της Γης.

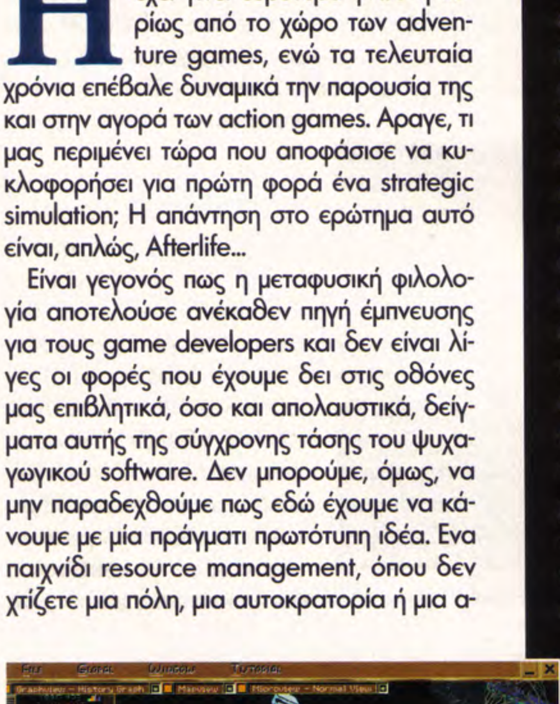


STRATEGY

AFTERLIFE

Η LucasArts είναι μία εταιρία που έχει γίνει ευρύτερα γνωστή κυρίως από το χώρο των adventure games, ενώ τα τελευταία χρόνια επέβαλε δυναμικά την παρουσία της και στην αγορά των action games. Αραγε, τι μας περιμένει τώρα που αποφάσισε να κυκλοφορήσει για πρώτη φορά ένα strategic simulation; Η απάντηση στο ερώτημα αυτό είναι, απλώς, Afterlife...

Είναι γεγονός πως η μεταφυσική φιλολογία αποτελούσε ανέκαθεν πηγή έμπνευσης για τους game developers και δεν είναι λίγες οι φορές που έχουμε δει στις οθόνες μας επιβλητικά, όσο και απολαυστικά, δείγματα αυτής της σύγχρονης τάσης του ψυχαγωγικού software. Δεν μπορούμε, όμως, να μην παραδεχθούμε πως εδώ έχουμε να κάνουμε με μία πράγματι πρωτότυπη ιδέα. Ενα παιχνίδι resource management, όπου δεν χτίζετε μια πόλη, μια αυτοκρατορία ή μια αποικία, αλλά τους τόπους της μετά θάνατο διαμονής των ανθρώπινων ψυχών: τον Παράδεισο και την Κόλαση!



Ο ασθενής βρίσκεται ξαπλωμένος στο χειρουργικό κρεβάτι, με την κατάστασή του να εμπνέει πολλούς κινδύνους. Ο γιατρός και η νοσοκόμα προσπαθούν απεγνωσμένα να τον σώσουν και, προς στιγμή, φαίνεται να τα καταφέρνουν. Ομως, σύντομα οι ελπίδες δίνουν τη θέση τους στην τραγική μοίρα και αυτό που, τελικά, επέρχεται δεν είναι η αναγέννηση αλλά ο θάνατος.
Στη ζωή, όλα τελειώνουν κάπου εκεί. Στο Afterlife, this is only the beginning...

Του Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Evil Spirit



Μεταξύ των καθηκόντων που αναλαμβάνετε στο Afterlife είναι η κάθοδος με τη βοήθειά σας των ψυχών στον άλλο κόσμο, η δημιουργία των απαραίτητων συνθηκών για την ευημερία τους, η μετεμψύχωση όσων το επιθυμούν με τη δική σας συνδρομή και, βέβαια, η αποφυγή των οκτώ μεγάλων καταστροφών που μοιάζει να βγαίνουν από σελίδες της Αποκάλυψης. Στο παιχνίδι δεν υπάρχει συγκεκριμένος στόχος (εκτός εάν παίζετε κάποιο από τα προκατασκευασμένα σενάρια) και έτσι απλώς συνεχίζετε μέχρι να φθάσετε σε ένα αριθμητικό ποσό (χρονολογία, πληθυσμό ψυχών ή ποσό χρημάτων) που έχετε καθορίσει από πριν.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΔΡΑΣΗ

Ας δούμε όμως, καταρχήν, τον βασικό "κύκλο" του παιχνιδιού. Ολα αρχίζουν όταν



ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

φτιάξουμε την πρώτη Πύλη που αποτελεί την οδό μετάβασης των ψυχών στον Παράδεισο ή την Κόλαση. Καθώς οι ψυχές αρχίζουν να έρχονται στον άλλο κόσμο, πρέπει να βρίσκουν αφ' ενός μεν τα κατάλληλα για αυτές Πεπρωμένα που για τη μεν Κόλαση είναι οι Τιμωρίες (Punishments), για τον δε Παράδεισο οι Ανταμοιβές (Rewards), αφ' ετέρου δε δρόμους και κτίσματα που βοηθούν στην εκπλήρωση των σκοπών τους. Αν οι ψυχές δεν βρουν αυτά που περιμένουν, μετατρέπονται σε Lost Souls και περιπλανώνται άσκοπα μεταξύ ζωής και θανάτου. Αν όμως μείνουν ικανοποιημένες, τότε δημιουργούν μόνιμες κατοικίες, τις οποίες και αναπτύσσουν. Για κάθε ψυχή που αποφασίζει να παραμείνει στον άλλο κόσμο, εσείς κερδίζετε χρήματα. Τα χρήματα αυτά μπορείτε





ΕΤΑΙΡΙΑ:
LucasArts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:
Multimedia PCs
ΤΥΠΟΣ:
Resource Management
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ:
Μέσο

κατόπιν να τα επενδύσετε στην περαιτέρω ανάπτυξη του Παραδείσου και της Κόλασης, ώστε να προσελκύσετε νέες ψυχές και ούτω καθεξής.

Η κεντρική οθόνη του Afterlife αποτελείται από το χάρτη σε μορφή τρισδιάστατου πλέγματος, ενώ στα αριστερά υπάρχει (αν δεν το έχετε απενεργοποιήσει) το Icon Window με όλα τα απαραίτητα εικονίδια για τη λειτουργία του παιχνιδιού. Ας δούμε τα σημαντικότερα από αυτά (με δεξί κλικ σε κάθε εικονίδιο έχετε μία σύντομη περιγραφή των λειτουργειών του):

- Fates (Rewards και Punishments)

Είναι τα οκτώ εικονίδια (επτά μονόχρωμα και ένα με χρωματιστές λωρίδες) των δύο πρώτων σειρών. Τα Πεπρωμένα, μαζί με τις Πύλες και τους Δρόμους που αντιστοιχούν στα δύο πρώτα εικονίδια της τρίτης σειράς, αποτελούν τα πρωταρχικά στοιχεία για την κατασκευή των οικοδομικών τετραγώνων

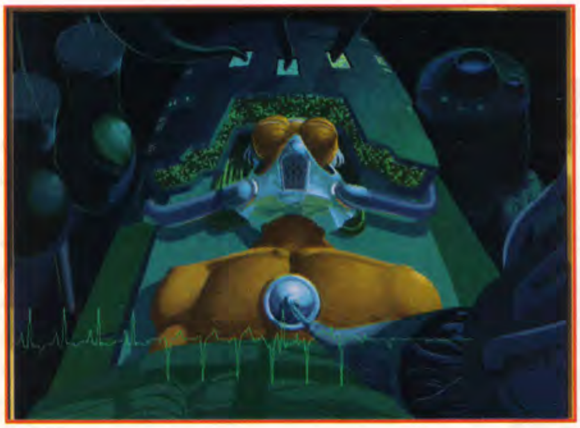


και την προσέλκυση των ψυχών. Επειδή οι ψυχές μπορούν να κινούνται μόνο όπου υπάρχουν δρόμοι, πρέπει να τοποθετείτε τα Fates πάντα σε σημεία που συνδέονται με το οδικό δίκτυο.

- Karma Stations και Karma Tracks

Σε διάφορα σημεία του χάρτη θα συναντήσετε τα Karma Portal Anchors. Αν συνδέσετε Karma Stations με αυτά (μέσω των αντίστοιχων Tracks), θα καταστήσετε δυνατή τη μετεμψύχωση των ψυχών. Απαραίτητη προϋπόθεση και εδώ τα Karma Stations να





μην είναι αποκομμένα από το οδικό δίκτυο, ώστε να μπορούν οι ψυχές να έχουν πρόσβαση σε αυτά.

- Utopias και Distopias, Training Centers

Πρόκειται για τα κτίρια εκπαίδευσης και κατοικίας Αγγέλων και Δαιμόνων, απαραίτητων για την οικονομική πρόοδο του Παραδείσου και της Κόλασης αντίστοιχα.

- Ports

Μόνο με αυτά μπορούν οι ψυχές να περάσουν τα ποτάμια που διασχίζουν αρκετά σημεία του χάρτη. Πρέπει να υπάρχουν δύο, ένα σε κάθε όχθη του ποταμού.

- Special Buildings

Δεν είναι διαθέσιμα από την αρχή, αλλά εμφανίζονται καθώς αρχίζετε να εξελίσσεστε στο παιχνίδι. Καθένα χρησιμεύει για την εξολόθρευση μίας από τις οκτώ καταστροφές και, το κυριότερο, δεν κοστίζουν απολύτως τίποτα! Ισως αυτός είναι ο λόγος που μπορείτε να κτίζετε μόνο ένα κάθε φορά...

Αλλα κτίρια που θα έχετε την ευκαιρία να κατασκευάσετε στο Afterlife είναι τα Siphons, Banks, Omnibolges, Love Domes και Limbo Structures, ενώ με το Zap icon απαλλάσσεστε από κάποιο κτίριο ή κομμάτι δρόμου που για κάποιο λόγο έχει πάψει πλέον να είναι λειτουργικό, απελευθερώνοντας χώρο.





Μερικές επιλογές που ενδέχεται να σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες είναι το Graphview, που σας δίνει γραφήματα και πληροφορίες για όλα τα σημαντικά στατιστικά στοιχεία του παιχνιδιού, το Soulview, με το οποίο μπορείτε κάνοντας κλικ σε μία κατοικία να δείτε την ψυχή που μένει εκεί και να μάθετε το πλήρες βιογραφικό της, και ο Macromanager, με τον οποίο επεμβαίνετε στις ψυχές κάνοντάς τες να προτιμούν κάποιο συγκεκριμένο Fate.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η δυνατότητα επέμβασής σας στον πλανήτη που "στέλνει" τις ψυχές στον κάτω κόσμο, κάτι το εφικτό μέσω του Planetview. Για παράδειγμα, μπορείτε να αυξήσετε το ποσοστό της Αμαρτίας έναντι αυτού της Αρετής, με συνέπεια να έρχονται περισσότεροι στην Κόλαση από ό,τι στον Παράδεισο κ.λπ. Φυσικά, όσο περισσότερη επιρροή θελήσετε να ασκήσετε στον "μητρικό πλανήτη" τόσο μεγαλύτερο θα είναι και το χρηματικό ποσό που θα αφαιρεθεί από το λογαριασμό σας, κάτι που πρέπει να λαμβάνετε πάντα σοβαρά υπόψη.

Τέλος, ένα ακόμη icon που θα χρησιμοποιήσετε αρκετές φορές είναι και το Microview (ο φακός με το γράμμα "M" στη μέση), με το οποίο εξετάζετε τα κτίσματα του χάρτη, μαθαίνετε λεπτομέρειες γι' αυτά και εκτελείτε ενέργειες που τα αφορούν (π.χ., την αναβάθμισή τους). Φυσικά, οι δυνατότητες στο Afterlife δεν σταματούν εδώ, είναι όμως αδύνατο να τις καλύψουμε όλες, έστω και περιληπτικά. Ωστόσο, θα συνηθίσετε πολύ γρήγορα τις κυριότερες - τουλάχιστον - options του παιχνιδιού, ενώ δεν αναμένεται να συναντήσετε κανένα πρόβλημα στη χρήση του interface.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Καταρχήν, θα πρέπει να αναφέρουμε πως το Afterlife είναι ένα παιχνίδι βασισμένο σχεδόν απόλυτα σε ό,τι αφορά τα

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το Afterlife χαρακτηρίζεται από την LucasArts ως "η τελευταία λέξη στα simulations" και, μάλλον, δεν έχει άδικο...

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΜΟΥΣΙΚΗ	100
ΔΡΑΣΗ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95

95%

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486/66 ή ισχυρότερος.



8 MB RAM.



CD-ROM drive διπλής ταχύτητας.



SVGA 640x480x256.



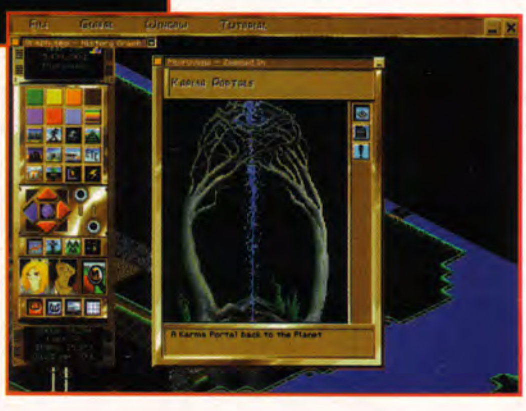
Το παιχνίδι περιλαμβάνεται σε ένα CD και μας παραχωρήθηκε από την Plotline, Μπόταση 8, τηλ.: 3825024.



γραφικά του στη λογική των Windows (αν και τρέχει κάτω τόσο από Windows 95 όσο και από DOS). Παραμετροποιήσιμα παράθυρα, pop-up menus, αναλύσεις που ξεκινούν από 640x480 και φθάνουν μέχρι 1024x768 και, βέβαια, λεπτομερέστατη απεικόνιση σε όλα τα επίπεδα του Zoom (εκτός από το μεγαλύτερο που είναι κάπως υπερβολικό στις χαμηλότερες αναλύσεις) είναι μερικά από τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του. Ειδικά κάποιες από τις extra οθόνες, οι οποίες εμφανίζονται όταν είναι διαθέσιμο ένα καινούριο Special Structure ή πρόκειται να συμβεί μια νέα Καταστροφή, προσεγγίζουν το τέλειο σε τέτοιο βαθμό που, κατά τη γνώμη μου, μόνο ο περίφημος Giger θα μπορούσε να αποδώσει καλύτερα - με δεδομένο, πάντα, το "μεταφυσικό" κλίμα. Ωστόσο, και ορισμένα από τα μεμονωμένα γραφικά (π.χ., τα Portals) αποτελούν πραγματικές δημιουργικές συλλήψεις.

Η μουσική και ο ήχος στο Afterlife είναι κάτι το φανταστικό. Με θέματα από ψαλμωδίες μέχρι ψυχεδελικό ροκ και κάποιες παρεμβολές πιο ελαφρών αλλά προσεκτικά επιλεγμένων κομματιών, η LucasArts κατάφερε να δημιουργήσει ένα από τα εκπληκτικότερα soundtracks που έχουμε ποτέ ακούσει σε παιχνίδι οποιασδήποτε κατηγορίας. Καθαρότατο, όμως, είναι και το speech, το οποίο προέρχεται κυρίως από τους δύο Helpers, τον Jasper και την Aria, διαθέσιμους ανά πάσα στιγμή στο παιχνίδι, προκειμένου να προσφέρουν την πολύτιμη βοήθειά τους ως σύμβουλοι. Οι τελευταίοι εκφωνούν, επίσης, και το αρκετά καλό (αν και όχι interactive) tutorial του Afterlife.





Ωστόσο, αυτό που πράγματι εντυπωσιάζει στο παιχνίδι είναι η μοναδική ισορροπία που επιτυγχάνει ανάμεσα στο επιβλητικό και το χιουμοριστικό στοιχείο, κάτι που του προσδίδει μία χαρακτηριστική ατμόσφαιρα που σπάνια συναντάμε. Απόκοσμοι ήχοι ανακατεύονται με σατιρικές προσωπογραφίες (αυτές των ψυχών), νυχτερίδες της κόλασης σμίγουν με την αθώα φωνούλα της Aria παράγοντας ένα παράξενο, τελικά όμως αποτελεσματικό, μείγμα. Τέλος, δεν μπορούμε να μην αναφέρουμε την εισαγωγή, πηγή έμπνευσης της πρώτης παραγράφου αυτού του άρθρου, που σατιρίζει τον ίδιο το θάνατο!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Είναι βέβαιο ότι η LucasArts κατάφερε να χαράξει στη μνήμη μας για αρκετό καιρό το πρώτο της strategic simulation. Ενα απολαυστικό παιχνίδι με αρκετό βάθος για τον έμπειρο παίκτη αλλά και ομαλή εξέλιξη για τον πιο αρχάριο, με πρωτότυπο θέμα, άρτιο σχεδιασμό και ανάπτυξη που σίγουρα θα απασχολήσει για τους επόμενους μήνες τους gamers σε όλο τον κόσμο. Αλήθεια, ποτέ δεν περίμενα να βρω τόση ζωντάνια σε ένα παιχνίδι με πρωταγωνιστές... πεθαμένους! ■

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Ο χειρισμός του Afterlife γίνεται ακόμα ευκολότερος με τη χρήση του πληκτρολογίου για τις βασικότερες από τις λειτουργίες του. Ας δούμε στη συνέχεια τα keyboard shortcuts που θα χρησιμοποιήσετε περισσότερο στο παιχνίδι:

F1	ΠΑΥΣΗ
F2	LOAD GAME
F3	LOAD SCENARIO
F5	SAVE GAME
F8	QUIT
F9	AUDIO MENU
F10	ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
B	PORTS
C	UTOPIAS/ DISTOPIAS
D	GRAPHVIEW
G	ΠΥΛΕΣ
H	HELPERS ON/OFF
I	SOULVIEW
M	MICROVIEW
N	TRAINING CENTERS
P	PLANETVIEW ON/OFF
R	ΔΡΟΜΟΙ
S	SPECIAL BUILDINGS
T	KARMA TRACK
U	MACROMANAGER ON/OFF
Z	ICON WINDOW ON/OFF
1-7	FATES
+	ZOOM IN
-	ZOOM OUT
PAGE UP	ΑΜΕΣΗ ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΤΟΝ ΠΑΡΑΔΕΙΣΟ
PAGE DOWN	ΑΜΕΣΗ ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΤΗΝ ΚΟΛΑΣΗ
CURSOR KEYS	SCROLLING



ADVENTURE

URBAN RUNNER

Το Urban Runner διεκδικεί τον τίτλο του πρώτου παιχνιδιού με δράση 100% full-screen video. Πρόκειται για ένα dedective-thriller adventure που, προσπαθώντας να είναι όσο πιο ρεαλιστικό μπορεί, απαιτεί πολύ γρήγορη σκέψη και ακαριαία αντανακλαστικά. Είσαι σε μία ξένη πόλη, κυνηγημένος από τους πάντες, και η μόνη επιλογή σου είναι να τρέχεις συνεχώς προς τα εμπρός. Χρόνος για σκέψη σχεδόν ανύπαρκτος.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



Είχαμε πάρα πολύ καιρό να δούμε ένα καθαρόαιμο adventure game από την Coktel Vision, τη σπουδαία αυτή γαλλική εταιρία που αγόρασε τελικά η Sierra. Η Coktel είναι η εταιρία που μας έχει δώσει τα περίφημα action/adventures Inca 1 και 2 καθώς και τα εξαιρετικά puzzle/adventures Goblins 1, 2 και 3. Ταυτόχρονα όμως έχει κυκλοφορήσει και τα Wheen και Lost in Time. Το τελευταίο ήταν ουσιαστικά και ο προάγγελος του Urban Runner, αφού από τότε η εταιρία έδειχνε ότι είχε προχωρήσει αρκετά στον τομέα των video graphics. Οι τελευταίες κυκλοφορίες της εταιρίας ήταν τα The Last Dynasty και Woodruff & The Schnibble of Azimuth.

Προτού προχωρήσουμε στην αναλυτική παρουσίασή του θα αναφέρουμε μερικά πράγματα για το απαιτούμενο configuration. Το παιχνίδι απαιτεί ως minimum ή 486DX2/66 με 4x CD-ROM drive ή Pentium 90 με 2x CD-ROM drive (και όχι 75 όπως γράφει απέξω το πακέτο). Ενώ αποδίδει και στα 256 χρώματα, για να απολαύσετε πράγματι τα video sequences που περιέχει, πρέπει να έχετε 32 χιλιάδες χρώματα ή 64 χιλιάδες χρώματα. Μην το τρέξετε όμως με 16 εκατομμύρια γιατί στην περίπτωση αυτή αρκετά video sequences δεν θα τρέχουν σωστά. Η ίδια η εταιρία όμως συνιστά σε όσους χρησιμοποιούν τα χιλιάδες χρώματα, αν αντιμετωπίσουν προβλήματα στον ήχο ή τα videos, να χαμηλώσουν την ανάλυση στα 256 χρώματα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Max Gardner, ένας Αμερικανός ερευνητής-ρεπόρτερ, 35 χρόνων, που ζει τον τελευταίο και-





ρό στο Παρίσι. Ξεκινώντας η ιστορία δείχνει τον Max να έχει κανονίσει ένα ραντεβού με τον Tony Macros, έναν έμπορο ναρκωτικών, σε μία σάουνα με σκοπό να ανταλλάξει μερικές ζωτικές πληροφορίες για ένα άκρως ενοχοποιητικό φιλμ που έχει στην κατοχή του. Τα πράγματα όμως εξελίσσονται πολύ άσχημα καθώς βρίσκεις τον Macros νεκρό. Κάποιος του έκοψε... για τα καλά το λαρύγγι. Απέξω είναι ο σωματοφύλακάς του και περιμένει. Πανικοβλημένος το βάζεις στα πόδια, παίρνοντας όμως κατά λάθος τα κλειδιά του νεκρού αντί για τα δικά σου. Από το τίποτα βρίσκεσαι ξαφνικά μπλεγμένος σε έναν πραγματικό κυκεώνα. Ολοι σε κυνηγούν, μια και πιστεύουν ότι είσαι ο δολοφόνος του. Η αστυνομία, συμμορίες κλεφτών, πληρωμένοι δολοφόνοι, οι πάντες. Ο κίνδυνος παραμονεύει παντού, σε κάθε σου βήμα, σε κάθε γωνιά των δρόμων της πόλης. Μοναδική σου ελπίδα σωτηρίας, μία όμορφη Γερμανίδα σπουδάστρια οικολογίας, η 27χρονη Adda Wertmuller, την οποία γνωρίζεις προσπαθώντας να βρεις μια άκρη στην ιστορία αυτή. Για να ξεμπλέξεις, μόνο ένας τρόπος υπάρχει: να βρεις τον πραγματικό δολοφόνο του Macros και να καθαρίσεις έτσι το όνομά σου.

Το Urban Runner είναι ένα detective-thriller adventure στο οποίο, όπως λέει και το όνομά του, πρέπει να τρέχεις συνεχώς. Απαιτεί πολύ γρήγορη ικανότητα αντίληψης, δυνατή αναλυτική σκέψη και αντανακλαστικά κεραυνού. Θα τα καταφέρεις να επιζήσεις ως το τέλος και να αποκαλύψεις τι κρύβεται πίσω από αυτήν τη φαινομενικά "άσχετη" δολοφονία; Ποιος ξέρει...

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra/Coktel Vision
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D animated video graphics adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι για να αποδώσει καλά τα γραφικά του πρέπει να τρέχει στην ανάλυση 640x480 και σε 32.000 χρώματα. Ξεκινώντας το θα δείτε μία καθαρά κινηματογραφική εισαγωγή, την πιο εντυπωσιακή που έχω δει ως τώρα σε adventure game. Δείτε την και νομίζω ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου. Το παιχνίδι αποτελείται εξ ολοκλήρου από full-screen video graphics, τα οποία χρησιμοποιούν σε αρκετές περιπτώσεις και real-time. Η δουλειά στον τομέα αυτό είναι πάρα πολύ αξιόλογη και δείχνει με τον καλύτερο τρόπο τα άλματα που έχουν γίνει στη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι, ενώ παίζει το video της εισαγωγής και δείχνει τον ήρωα να τρέχει για να ξεφύγει, μπορείτε σε τρεις περιπτώσεις να αλλάξετε τη διαδρομή που ακολουθεί πατώντας ανάλογα το αριστερό ή το δεξί πλήκτρο του mouse (περισσότερα γι' αυτήν την εκπληκτική δυνατότητα του παιχνιδιού στο πολύ καλό manual που συνοδεύει το παιχνίδι).

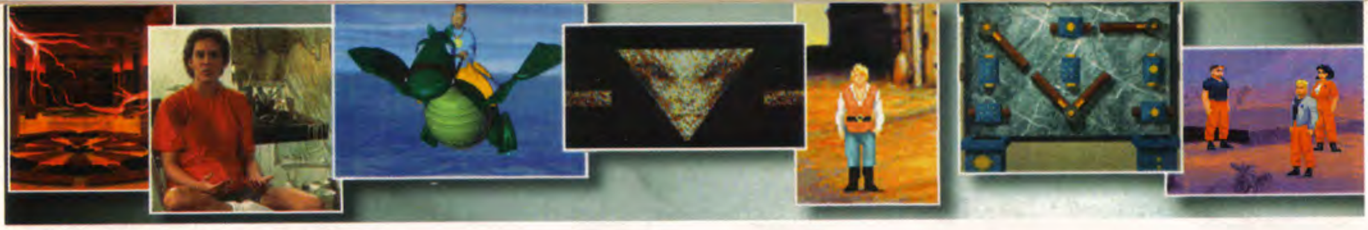
Το παιχνίδι περιέχει περίπου τρεις ώρες video και τα γυρίσματά του, στα οποία πήραν μέρος συνολικά 25 ηθοποιοί, κράτησαν 4 μήνες! Σε πάρα πολλές περιπτώσεις

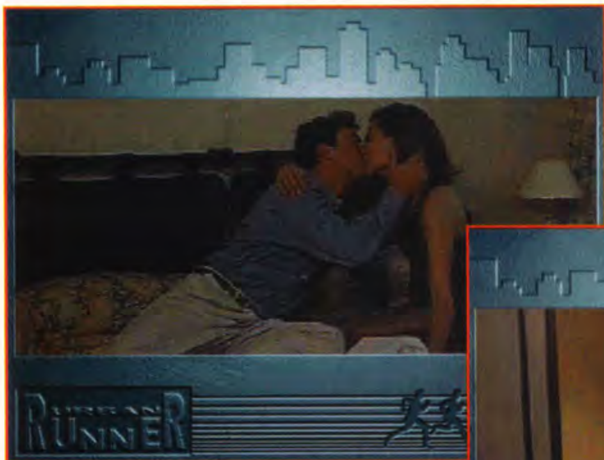


Συνδυάζοντας αντικείμενα, συλλέγεις πολύτιμες πληροφορίες.

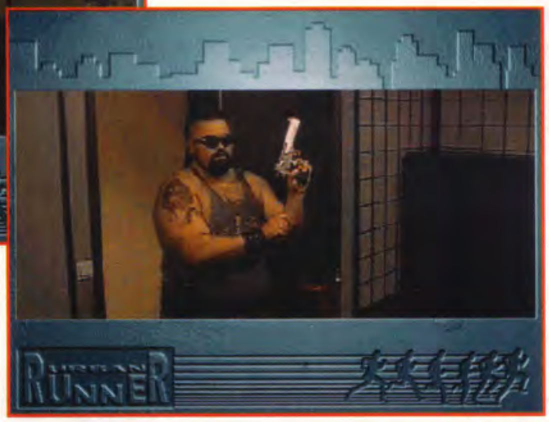


Με αυτό το τέχνασμα θα γνωριστείς με την περίφημη Adda.





Και λίγος έρωτας ποτέ δεν βλάπτει.



Ο περιβόητος Eraser που σε κυνηγά για να σε σκοτώσει.

νομίζεις ότι παρακολουθείς κανονική ταινία σε κινηματογράφο! Ο ήχος του είναι πάρα πολύ καλός. Το speech στις περισσότερες περιπτώσεις είναι εξαιρετικό, απόλυτα ατμοσφαιρικό, τα ηχητικά εφέ σπουδαία και η background μουσική έρχεται να δώσει τον τόνο μίας ταινίας θρίλερ.

Ο χειρισμός του χρησιμοποιεί το user interface που έχει αναπτύξει η εταιρία στα τελευταία παιχνίδια της. Το τμήμα στο οποίο εξελίσσεται η δράση καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της οθόνης. Οταν ο κέρσορας αλλάζει σε βέλος (arrow), τότε μπορείς να πας στην κατεύθυνση που σου υποδεικνύει. Οταν ο κέρσορας γίνεται ένα τεντωμένο δάκτυλο, τότε υπάρχει κάποια δράση στο σημείο αυτό και το όνομα του αντικειμένου που το πρόγραμμα "καταλαβαίνει" θα εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το ειδικό control panel. Αυτό περιέχει τις επιλογές/λειτουργίες MANAGEMENT που περιέχει τα Save (έχει 40 θέσεις), Load, Quit και Version, JOKERS που σου δίνει τη δυνατότητα να "πάρεις" τρεις φορές βοήθεια μέσα στο παιχνίδι, MEMORY όπου καταγράφονται σημαντικές πληροφορίες που αποκτάς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τις οποίες μπορείς μετά να δεις με την ησυχία σου, INVENTORY όπου βάζεις τα αντικείμενα που βρίσκεις στη διάρκεια του παιχνιδιού, MAGNIFIER στο οποίο κάνοντας κλικ ένα αντικείμενο το βλέπεις, ενώ παράλληλα μπορείς να το περιστρέψεις, να το ανοίξεις, να κάνεις zoom in σε αυτό παίρνοντας με τον τρόπο αυτόν πολύτιμες πληροφορίες και τα UP και DOWN ARROWS στα αριστερά με τα οποία βλέπεις είτε την πρόοδό σου στο παιχνίδι είτε ρυθμίζεις τη μουσική και κάνεις bypass όλες τις animated σκηνές βάζοντας το πλήκτρο Escape στη θέση On. Ειδικά όσον αφορά στο τελευταίο προσοχή, γιατί η λειτουργία του μπορεί να "κόψει" σκηνές που περιέχουν πολύτιμες πληροφορίες για την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Προκειμένου να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο από το inventory, έχεις δύο τρόπους: Είτε πας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζοντας έτσι το control panel και σε αυτό, αφού κάνεις κλικ στο inventory, παίρνεις όποιο αντικείμενο θέλεις είτε κάνεις οπουδήποτε πάνω στην οθόνη δράσης δεξί κλικ με το mouse, οπότε εμφανίζεται αυτόματα το inventory σου. Για να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα μεταξύ τους, πρώτα κάνεις δεξί κλικ με το mouse και διαλέγεις αυτό που θέλεις και μετά πας τον κέρσορα αντικείμενο στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζοντας το control panel από όπου ανοίγεις το inventory και, τέλος, κάνεις κλικ το αντικείμενο που κουβαλάς πάνω στο άλλο που επιθυμείς. Σημειωτέον, αν έχεις στον κέρσορα ένα αντικείμενο και θέλεις να τον ελευθερώσεις, τότε απλώς πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse και το εν λόγω αντικείμενο πάει κατευθείαν στο inventory σου.

Γενικά ο χειρισμός του είναι εξαιρετικά απλός και ύστερα από ελάχιστη ε-



Παρατηρώντας το σημάδι στο χέρι της Adda.

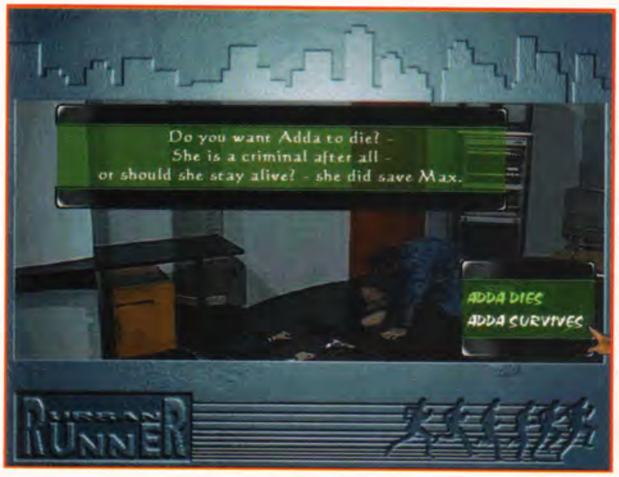
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure το οποίο, με τα εντυπωσιακά γραφικά που διαθέτει, διεκδικεί το χαρακτηρισμό του πιο ρεαλιστικού όσον αφορά στις καταστάσεις που καλείστε να αντιμετωπίσετε αλλά και στο χρόνο κατά τον οποίο εξελίσσονται τα γεγονότα. Το τελικό αποτέλεσμα όμως είναι αμφίβολο, μια και πάρα πολλά από αυτά που συμβαίνουν είναι πολύ εξεζητημένα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΔΡΑΣΗ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

80%





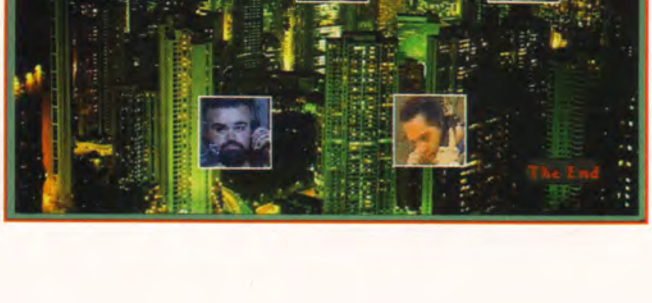
Εδώ αποφασίζεις αν θα σώσεις τη σύντροφό σου ή όχι.

ξοικείωση μαζί του δεν θα σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

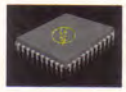
Το παιχνίδι, στηριζόμενο στα πολύ εντυπωσιακά video graphics και τον πολύ καλό ήχο, μαζί με την καταιγιστικού ρυθμού δράση, δημιουργεί μία μοναδική ατμόσφαιρα. Πρόκειται για ένα adventure "καταδίωξης" και κυνηγητού, ατμόσφαιρα διάχυτη σε όλη την περιπέτεια. Η δράση του είναι αυτή ενός θρίλερ μόνο που οι δημιουργοί, στην προσπάθειά τους να κάνουν την περιπέτεια όσο πιο ρεαλιστική γίνεται, νομίζω ότι έχουν πέσει σε μεγάλες αντιφάσεις. Δεν είναι δυνατόν στην πραγματική ζωή να τρέχεις συνέχεια και να σκέφτεσαι και να αποφασίζεις σε κλάσματα του δευτερολέπτου και μάλιστα να "υπάρχει" και η απαίτηση να αντιδράς σε όλα σωστά ώστε να προχωρά και η περιπέτεια. Πιστεύω ότι οποιοσδήποτε "φυσιολογικός" άνθρωπος (άλλα ακόμη και ειδικευμένος πράκτορας) έτσι όπως εξελίσσεται το παιχνίδι θα είχε σκοτωθεί από το πρώτο μισάωρο, μια και αποκλείεται να μην είχε κάνει κάποιο λάθος. Ακόμη, μέσα στο παιχνίδι πολλά πράγματα δεν στέκουν λογικά. Για παράδειγμα, στην εισαγωγή μένουν αναπάντητα τα ερωτήματα που αφορούν στο πού βρίσκει ο σωματοφύλακας τα κλειδιά και σε κλειδώνει στο υπόγειο ενός κτιρίου, αλλά και στο γιατί σε κλειδώνει αντί να μπει μέσα και να σε σκοτώσει με την ησυχία του, μια και είσαι παγιδευμένος. Δυστυχώς, τέτοιες αντιφάσεις υπάρχουν παντού μέσα στο παιχνίδι καταστρέφοντας έτσι το ρεαλισμό που επιθυμούσαν οι δημιουργοί του.

Στην πορεία του παιχνιδιού και αφού γνωρίσεις την Adda, θα έχεις να επιλέγεις ανάμεσα σε αυτήν ή σε σένα, όσον αφορά στη σειρά με την οποία κάποια δράση πρέπει να γίνει. Σε μερικές περιπτώσεις θα χρειασθεί μία συνδυασμένη δράση και από τους δύο προκειμένου να επιτευχθεί το ποθητό αποτέλεσμα. Στο φινάλε δε, θα πρέπει να διαλέξεις αν θέλεις να τη σώσεις ή όχι. Το αποτέλεσμα όμως της απόφασής σου αυτής δεν παίζει και σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι. Οι γρίφοι του γενικά, αν εξαιρέσουμε το τρομερό κυνηγητό της αρχής του παιχνιδιού, δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι και στηρίζονται κυρίως στη σωστή αξιοποίηση των πληροφοριών που συλλέγεις, αλλά και των χώρων στους οποίους κινείσαι.



Στο τέλος μπορείς να δεις τον ακριβή ρόλο κάθε χαρακτήρα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

 486DX/66MHz.

 8MB RAM, Windows 3.1/3.11/95.

 4x CD-ROM drive, 13MB στο σκληρό.

 SVGA, 256 χρώματα.

 Το πακέτο, που περιλαμβάνει τέσσερα CDs, μας έδωσε η Plotline.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την πολύ εντυπωσιακή εισαγωγή, στο υπόγειο γύρνα δεξιά στο "To the entrance of the basement". Κάνε κλικ στο changing-room locket στα αριστερά της οθόνης. Βρες και πάρε ένα fishing line. Αφησέ το στο inventory σου κάνοντας δεξί κλικ με το mouse και πήγαινε μπροστά στο "By thene stairs". Τώρα πάρε από το inventory σου το fishing line και κάνε το κλικ πάνω στη σκάλα (stairs). Κάνε κλικ στις σκάλες "Go up to the door". Τελειώνοντας το video βλέπεις το πόδι του σωματοφύλακα ακριβώς δίπλα στο fishing line. Κάνε δεξί κλικ στο mouse και πάρε το fishing hook. Κάνε το κλικ στο feet του σωματοφύλακα. Πέφτει κάτω. Κάνε κλικ πάνω του (knocked out bodyguard) και πάρε ένα nail file.

Η συνέχεια επί της οθόνης... ■



SIMULATION

Advanced Tactical Fighters

Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε δύο τίτλους που προέρχονταν από την Electronic Arts και τη νέα της σειρά με τίτλο Jane's. Θέλοντας κάτι πιο "φρέσκο" για εκείνη την περίοδο, προτιμήσαμε να παρουσιάσουμε το AH-64D Longbow, το οποίο είχε μόλις κυκλοφορήσει. Επιστρέφοντας, όμως, από τις διακοπές μας και απουσία τίτλου νεότερου από το χώρο των flight simulators, αποφασίσαμε να παρουσιάσουμε το Advanced Tactical Fighters, το οποίο κυκλοφόρησε στα μέσα του καλοκαιριού.

Το ATF (όπως θα το ονομάζουμε στο εξής χάριν συντομίας) είναι το πρώτο παιχνίδι της σειράς Jane's και η κυκλοφορία του είχε προαναγγελθεί από την Electronic Arts στις αρχές του χρόνου. Οπως μαρτυρά και ο τίτλος του παιχνιδιού, ασχολείται κυρίως με πολεμικά αεροσκάφη προηγμένης τεχνολογίας, από τα οποία άλλα έχουν τεθεί ήδη σε υπηρεσία (έστω και μυστικά) και άλλα θα χρησιμοποιηθούν από τις πολεμικές αεροπορίες ανά τον κόσμο μετά το 2000.

Το πρώτο παιχνίδι από τη νέα σειρά της Electronic Arts ονόματι Jane's είναι βασισμένο στο U.S. Navy Fighters, γεγονός το οποίο μπορεί να θεωρηθεί κάθε άλλο παρά αρνητικό, μια και το παιχνίδι έχει εξασφαλισμένη την επιτυχία όπως και όλα τα clones που κυκλοφορούν.

του Αργύρη Γιαγιά

Από την πρώτη επαφή με το παιχνίδι καταλαβαίνει κάποιος ότι δεν έχει δημιουργηθεί από το μηδέν, μια και διακρίνονται οι επιρροές του από το U.S. Navy Fighters, το καλύτερο flight simulator της Electronic Arts. Εχοντας τις εικόνες από αυτό το παιχνίδι στο μυαλό μας είναι πολύ εύκολο να συμπεράνουμε ότι το ATF είναι κατά μεγάλο ποσοστό βασισμένο σε αυτό. Εκτός από την εισαγωγική οθόνη και σε όλες τις υπόλοιπες, τα briefsngs, τα sub-menus, ο σχεδιασμός αποστολών κ.λπ. είναι ακριβώς ίδια με αυτά του U.S. Navy Fighters. Ομοιότητα επίσης βρίσκουμε και στην ποιότητα των γραφικών όλων των οθονών, οι οποίες είναι σε υψηλή ανάλυση (1024x768) με ό-









Εταιρία
Electronic Arts
Απαιτήσεις
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



λα τα διαθέσιμα χρώματα που μπορεί να υποστηρίξει η κάρτα γραφικών σας.

Οπως συμπεραίνετε, το ATF είναι κάτι σαν U.S. Navy Fighter-clone. Αυτό, όμως, σίγουρα δεν αποτελεί μειονέκτημα. Αντίθετα, ένα δοκιμασμένο interface χειρισμού δίνει πολλά "συν" σε ένα νέο παιχνίδι, πόσο μάλλον όταν το συγκεκριμένο interface από τότε που εμφανίστηκε είχε χαρακτηριστεί ως πρωτότυπο, λειτουργικό αλλά ταυτόχρονα - όπου χρειαζόταν - και λεπτομερειακό. Οσοι, λοιπόν, είχατε παίξει στο παρελθόν το U.S. Navy Fighter θα μπορέσετε μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα να χειριστείτε με ευκολία το ATF.

PCmaster ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

Στο ATF υπάρχουν όλα τα σύγχρονα αεροσκάφη όπως τα AV-8B Harrier II plus, F14-B Tomcat, F/A-18 Hornet, B AE Sea Harrier, SU-33 Flanner-D, Yau-141 Freestyle, AC-13OU SPectre, τα οποία όμως έχουμε συναντήσει και σε άλλους εξομοιωτές πτήσης. Το ενδιαφέρον, συνεπώς, επικεντρώνεται στα λεγόμενα "αεροσκάφη του μέλλοντος" που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι, δηλαδή τα B-2 Spirit, F-117A, F-22A, Rafale C, X-29 FSw, XF-31 EMF και XF- 32 Astovl. Συνολικά, έχουμε 14 διαφορετικά αεροσκάφη που μπορούμε να





χρησιμοποιήσουμε σε οποιαδήποτε single mission αποστολή (στα campaigns το εύρος των αεροσκαφών περιορίζεται ανάλογα με την αποστολή). Το interface σχεδίασης αποστολών είναι ίδιο με αυτό του U.S. Navy Fighters, ένα από τα πιο σημαντικά "ατού" του παιχνιδιού.

Στην πραγματικότητα, όμως, το ATF δεν είναι απλώς μία επανάληψη του U.S. Navy Fighters με μόνη διαφορά την προσθήκη επτά αεροσκαφών. Μόνο ένας πεπειραμένος παίκτης flight simulators ή ένας κανονικός πιλότος θα μπορέσει να καταλάβει τις ουσιαστικές διαφορές. Η πλέον χαρακτηριστική είναι ότι ο χειρισμός και οι αντιδράσεις κάθε αεροσκάφους είναι διαφορετικός των άλλων. Το X-29, για παράδειγμα, το οποίο διαθέτει σχήμα φτερών ανάποδο από το συνηθισμένο, είναι πολύ πιο απότομο στις αντιδράσεις του. Το F-22 μπορεί να σπάσει το φράγμα του ήχου χωρίς να χρησιμοποιήσει καθόλου μετάκαυση. Τέλος, το XF-31 EFM μπορεί να πραγματοποιήσει κάποιους πολύ δύσκολους ελιγμούς, με την προϋπόθεση ότι ο πιλότος ξέρει να χειριστεί κατάλληλα το αεροσκάφος.

Οι φανατικοί των παιχνιδιών που περιέχουν multi-player option θα χαρούν να πληροφορηθούν ότι το ATF έχει τη δυνατό-



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



τητα να συνδεθεί σε δίκτυο ή με κάποιον φίλο μας μέσω modem ή συριακού καλωδίου, επιλογή η οποία πάντα προσδίδει μεγαλύτερη αίγλη σε αυτά τα είδη. Ωστόσο, αυτό δεν σημαίνει ότι οι αντίπαλοι που θα αντιμετωπίσετε εν πτήσει δεν είναι ικανοί. Αντίθετα, θα λέγαμε ότι το επίπεδο δυσκολίας είναι άνω του μέσου και ότι οι πιο αρχάριοι παίκτες σίγουρα θα αντιμετωπίσουν προβλήματα, τουλάχιστον μέχρι να εξοικειωθούν. Μάλιστα, σε αυτόν τον τομέα διαπιστώσαμε ότι δεν έχετε πολλές επιλογές στη διάθεσή σας προκειμένου να μειώσετε την "επιθετικότητα" των αντιπάλων σας, το μόνο δε που μπορεί να σας προστατέψει είναι η ενεργοποίηση της επιλογής με την οποία γίνεστε άτρωτοι στα πυρά του εχθρού, κάτι που όμως απλουστεύει κατά πολύ το παιχνίδι. Οπως και οι υπόλοιπες παραγωγές της εταιρίας έτσι και το ATF, εκτός από τις πολλές επιλογές που διαθέτει και αφορούν στον gameplayer, διαθέτει και μία εντελώς ξεχωριστή, η οποία λειτουργεί σαν ένα αναλυτικό database με όλα τα στοιχεία που αφορούν κυρίως στα αεροσκάφη αλλά και σε άλλα στρατιωτικά οχήματα που συναντάτε στο παιχνίδι. Το εντυπωσιακό είναι ότι υπάρχουν εξίσου σημαντικά στοιχεία και για τα επτά "μελλοντικά" αεροσκάφη, κάτι που σίγουρα προκαλεί έκπληξη, μια και υποτίθεται ότι όλα τα σχετικά στοιχεία είναι μυστικά. Ακόμα πιο εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι για ορισμένα υπάρχουν φωτογραφίες αλλά και video clips.



Για το τέλος αφήσαμε την αναφορά στα γραφικά και τον ήχο του παιχνιδιού, αφού πρόκειται για δύο από τα στοιχεία που θα εντυπωσιάσουν με την πρώτη ματιά έναν ουδέτερο παρατηρητή. Στα γραφικά - όπως προαναφέραμε - έχετε ανάλυση και χρώματα στα όρια της κάρτας γραφικών σας. Βέβαια, αυτό θα πρέπει να γίνει σε συνάρτηση με την ταχύτητα του επεξεργαστή σας, μια και όσο μεγαλύτερη ανάλυση χρησιμοποιείτε τόσο πιο αργό γίνεται το παιχνί-



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486 και άνω.



8 MB RAM είναι απαραίτητα για να τρέξετε το παιχνίδι.



Θα χρειαστείτε CD-ROM και SoundBlaster.



Παίζει σε VGA.



Το παιχνίδι μάς διέθεσε η Plotline.

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

ESC	Μενού επιλογών/παύση
R	Ραντάρ
Shift 9	Παράθυρο οθόνης ραντάρ
,/.	Αύξηση/μείωση εμβέλειας του ραντάρ
1-6	Ρυθμίσεις ώθησης
F	Flaps
N	HUD
W	Επιλογή waypoint
T	Επιλογή στόχου
Shift 4	Ενεργοποίηση παραθύρου στόχου
Shift 8	Ενεργοποίηση παραθύρου οπλισμού
[/]	Επιλογή όπλων
Enter	Βολή με το επιλεγμένο όπλο
F1	Μπροστινή όψη
F2 - F9	Διάφορες εξωτερικές όψεις
F10	Εξωτερική όψη
Y/U	Rudder δεξιά/αριστερά
Ctrl Q	Τέλος αποστολής
Ctrl C	Εξοδος στο λειτουργικό
~	Ενεργοποίηση επικοινωνιών
TAB	Message options
Left Shift	Μήνυμα προς "φίλους"
Right Shift	Μήνυμα προς "εχθρούς"
Alt C	Εντολή παραμονής σε σχηματισμό
Alt E	Εντολή άμεσης επίθεσης εχθρού



δι. Εάν, όμως, έχετε έναν Pentium με 133MHz και άνω το γεγονός αυτό δεν θα σας απασχολήσει ιδιαίτερα. Ανεξαρτήτως, όμως, της ανάλυσης που θα χρησιμοποιήσετε, η ποιότητα των γραφικών είναι από τις καλύτερες των παιχνιδιών του είδους. Είναι χαρακτηριστικό ότι στις εξωτερικές όψεις του αεροσκάφους σας διακρίνετε πολύ καθαρά τα διακριτικά που έχετε ήδη επιλέξει για το σμήνος σας. Στον μόνο τομέα που υστερεί η ποιότητα είναι τα γραφικά εδάφους, γεγονός που δεν μπορούμε να θεωρήσουμε ως αρνητικό, μια και οι εννέα στις δέκα αποστολές λαμβάνουν χώρα σε μεγάλο ύψος.

Οσον αφορά στον ήχο, μπορεί να μην ξεχωρίζει από αυτόν των ανταγωνιστών, ωστόσο υπάρχουν ηχητικά εφέ που δίνουν ιδιαίτερο χρώμα στο παιχνίδι όπως, για παράδειγμα, ο θόρυβος που ακούγεται όταν σπάει το φράγμα του ήχου.

Το ATF είναι το πρώτο από τη σειρά Jane's της Electronic Arts και διαθέτει όλα τα προτερήματα της σειράς, πολλά από τα οποία έχουμε ήδη περιγράψει στην αναφορά μας στο AH-640 Longbow του προηγούμενου τεύχους. Βέβαια, αυτή την εποχή έχει να αντιμετωπίσει σοβαρό ανταγωνισμό (EF 2000, TOP GUN), ωστόσο και μόνο το γεγονός ότι περιλαμβάνει τα επτά μελλοντικά αεροσκάφη είναι στοιχείο ικανό να το φέρει στην πρώτη θέση.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline (Μπόταση 7, τηλ.: 3844695), η οποία και το αντιπροσωπεύει. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα σύγχρονο flight simulator με δοκιμασμένο interface, υψηλή ποιότητα γραφικών και αεροσκάφη που θα δούμε στους εξομοιωτές του μέλλοντος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	88

91%

ΤΑ 7 ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ



B-2 SPIRIT: Το εκπληκτικό, ακριβό και μη εντοπίσιμο βομβαρδιστικό. Εάν οι επιδόσεις του στο ATF συμβαδίζουν με την πραγματικότητα, τότε σίγουρα αξίζει τα λεφτά του. Το βασικό του προσόν είναι ότι, ακόμα και αν δώσει στίγμα στα ραντάρ, φαίνεται σαν ένα πολύ μικρότερο αεροσκάφος.

F-117A: Το θρυλικό stealth μαχητικό ακόμα δεν έχει πάρει επίσημο όνομα, αν και συνήθως αποκαλείται ως Night Hawk. Αρκεί να κάνετε μία επίθεση στις εχθρικές εγκαταστάσεις και θα καταλάβετε γιατί ήταν τόσο δημοφιλές τις πρώτες μέρες στον Πόλεμο του Κόλπου.





F-22A: Το νέο μαχητικό της Αμερικής για όλες τις καιρικές συνθήκες είναι ικανό να περάσει το 1.5 mach χωρίς μετάκαυση, κάτι που του εξασφαλίζει τεράστιες δυνατότητες σε ελιγμούς και ακτίνα δράσης. Εάν σε αυτό προσθέσετε το ότι είναι και αυτό ένα stealth αεροσκάφος, φαντάζεστε τις δυνατότητές του!

RAFALE C: Μπορεί οι Γάλλοι να μην είναι τόσο γνωστοί για την τεχνολογία τους, ωστόσο αυτό το αεροσκάφος αποτελεί την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Είναι αεροσκάφος πολλαπλών ρόλων με μεγάλη ευελιξία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από αεροπλανοφόρα.





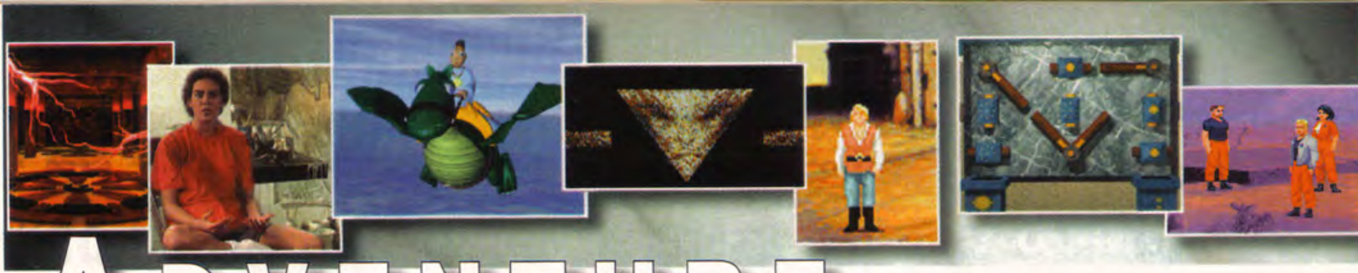
X-29 FSW: Τα αρχικά σημαίνουν Forward Swept Wing - με άλλα λόγια, το ιδιόμορφο σχήμα φτερών του δίνει την εντύπωση ανάποδης κίνησης του αεροπλάνου, εξασφαλίζοντάς του τη δυνατότητα να αντιπαρέρχεται με μεγάλη ευκολία τα stalls (το τελευταίο σημαίνει ότι μπορεί να κινηθεί με μεγάλη άνεση σε πολύ μικρές ταχύτητες).

XF-31 EMF: Το πειραματικό αυτό σκάφος έχει την ικανότητα να κατευθύνει την ώθηση του κινητήρα σε πολλά διαφορετικά σημεία. Αυτός είναι ένας από τους λόγους που μπορεί να κινηθεί με άνεση σε ταχύτητες κάτω του ορίου stall.





XF-32 Astovl: Ενα υποθετικό αεροπλάνο που βρίσκεται μόνο στη φαντασία των σχεδιαστών και προορίζεται για χρήση στο ναυτικό. Σημαντικό του ατού η δυνατότητα κάθετης απογείωσης και προσγείωσης.



ADVENTURE

QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY

Οταν η Sierra κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το Hero's Quest 1, που αργότερα μετονομάστηκε σε Quest for Glory 1, έγινε χαμός. Χρήστες και ειδικοί δεν μιλούσαν απλώς με τα καλύτερα λόγια, είχαν ξετρελαθεί. Η σειρά, που έγινε μία από τις πιο αγαπημένες του κοινού στο χώρο των RPGs, πούλησε εκατομμύρια αντίτυπα.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

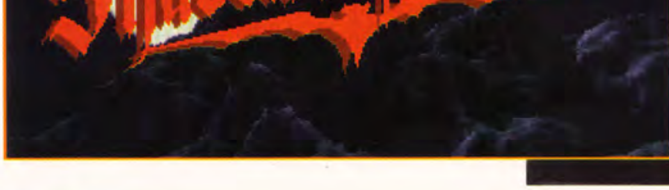
Η συνεργασία της Sierra με τους Lori και Corey Cole αποδείχθηκε χρυσωρυχείο και φαινόταν ότι θα διαρκέσει για πάρα πολύ καιρό. Τα προβλήματα εμφανίστηκαν με την κυκλοφορία του Quest for Glory 4. Το παιχνίδι είχε πάρα πολλά bugs (αποτέλεσμα κακού προγραμματισμού) και ο ειδικός Τύπος, αλλά και το κοινό, το αντιμετώπισαν μάλλον επιφυλακτικά. Η Sierra, αντί να κάνει την αυτοκριτική της, προχώρησε στη μη ανανέωση/διακοπή των συμβολαίων με τους Cole. Το κοινό αντέδρασε πολύ έντονα και ζητούσε συνέχεια της σειράς. Τελικά, η εταιρία υποχώρησε και θα κυκλοφορήσει και το πέμπτο της σειράς (ευχόμαστε και άλλα), δηλώνοντας ότι ποτέ δεν σκέφθηκε

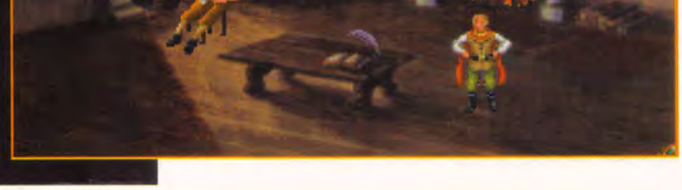




να τη σταματήσει! Ετσι, ήρθε και η κυκλοφορία της συλλογής αυτής, που πρόκειται για ένα "διαμάντι", μια και περιλαμβάνει και τα τέσσερα πρώτα της σειράς. Συγκεκριμένα, περιέχει την 16χρωμη έκδοση του QG1 που τυπώνει τις εντολές, την 256χρωμη που είναι με icons, την 16χρωμη έκδοση του QG2, την 256χρωμη έκδοση του QG3 (σε 5 διαφορετικές γλώσσες) και, τέλος, την CD έκδοση του QG4 που φυσικά είναι 256χρωμη. Από όλες αυτές, μετά το Install μόνο για την τελευταία θα χρειαστείτε το CD, μια και είναι η μόνη που περιέχει speech.

Το πρώτο της σειράς έχει πάρα πολύ καλά γραφικά στην 256χρωμη έκδοση, σχε-







ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



δόν κουκλίστικα, και είναι το πιο "ανοικτό" από όλα της σειράς. Εχετε να φέρετε εις πέρας ένα σύνολο αποστολών με πιο σημαντικές την έρευνα του γιου του Βαρόνου, της κόρης του και την εκδίωξη των ληστών και της περιβόητης μάγισσας Baba Yaga από την περιοχή του Spielburg. Το παιχνίδι αυτό έχει παρουσιαστεί αναλυτικά στο "PC Master" Νο 7 του Μαρτίου του 1990.

Το δεύτερο έχει το καλύτερο ίσως σενάριο από όλα και ένα από τα καλύτερα φινάλε στην ιστορία των RPGs. Μαζί με τους καινούριους σας φίλους, Shema, Shameen και Abdulla από το πρώτο, πετάτε πάνω στο μαγικό χαλί του τελευταίου και πάτε στην πανέμορφη πόλη Shapeir. Εδώ πρέπει να αντιμετωπίσετε, καταρχήν, τα τέσσερα στοιχεία της φύσης, φωτιά-αέρα-γη-νερό, και μετά να βρείτε τι ακριβώς συμβαίνει στη δίδυμη πόλη Raseir, να αντιμετωπίσετε τον τρομερό μάγο Ad Abis και να βρείτε/ελευθερώσετε τον χαμένο σουλτάνο Arus Al Din. Το παιχνίδι αυτό έχει παρουσιαστεί αναλυτικά στο "PC Master" Νο 18 του Απριλίου του 1991.

Το τρίτο έχει μία εξαιρετική εισαγωγή και αρκετές εντυπωσιακές καταστάσεις καθώς μεγάλο μέρος του εξελίσσεται στη ζούγκλα. Ενώ βρίσκεστε στο Shapeir, σας καλούν η πανέμορφη Aziza και ο Rakeesh. Σας λένε ότι το πτώμα του Ad Avis δεν έχει βρεθεί και ότι μία καλή μάγισσα, η Kreesha, σας καλεί στην Tarna.



Από ό,τι φαίνεται ο θάνατος του Ad Avis απελευθέρωσε φοβερές δυνάμεις και ένας πανίσχυρος δαίμονας, ο ίδιος που τραυμάτισε και τον Rakeesh στο πόδι, απειλεί να καταστρέψει όλη την περιοχή. Το παιχνίδι αυτό έχει παρουσιαστεί αναλυτικά στο "PC Master" Νο 37 του Φεβρουαρίου του 1993.

Το τέταρτο είναι επίσης "ανοικτό" όσον αφορά στη δράση του και διαθέτει τα καλύτερα γραφικά από όλα της σειράς. Ξεκινά ακριβώς από εκεί που σταμάτησε το προηγούμενο. Προτού προλάβετε να χαρείτε με τους φίλους την τρομερή νίκη σας, μία άγνωστη δύναμη ανοίγει ένα time portal και σας μεταφέρει μακριά. Ξυνάτε και βρίσκεστε μέσα σε μία σκοτεινή σπηλιά έχοντας χάσει όλα τα αντικείμενά σας. Σε αυτό το παιχνίδι θα πρέπει να αναμετρηθείτε για μία ακόμη φορά, και τελευταία, με τον φοβερό Ad Avis αλλά και την πανέμορφη Katrina, μία πανίσχυρη Vampire wizard. Το παιχνίδι αυτό έχει παρουσιαστεί αναλυτικά στο "PC Master" Νο 49 του Μαρτίου του 1994.



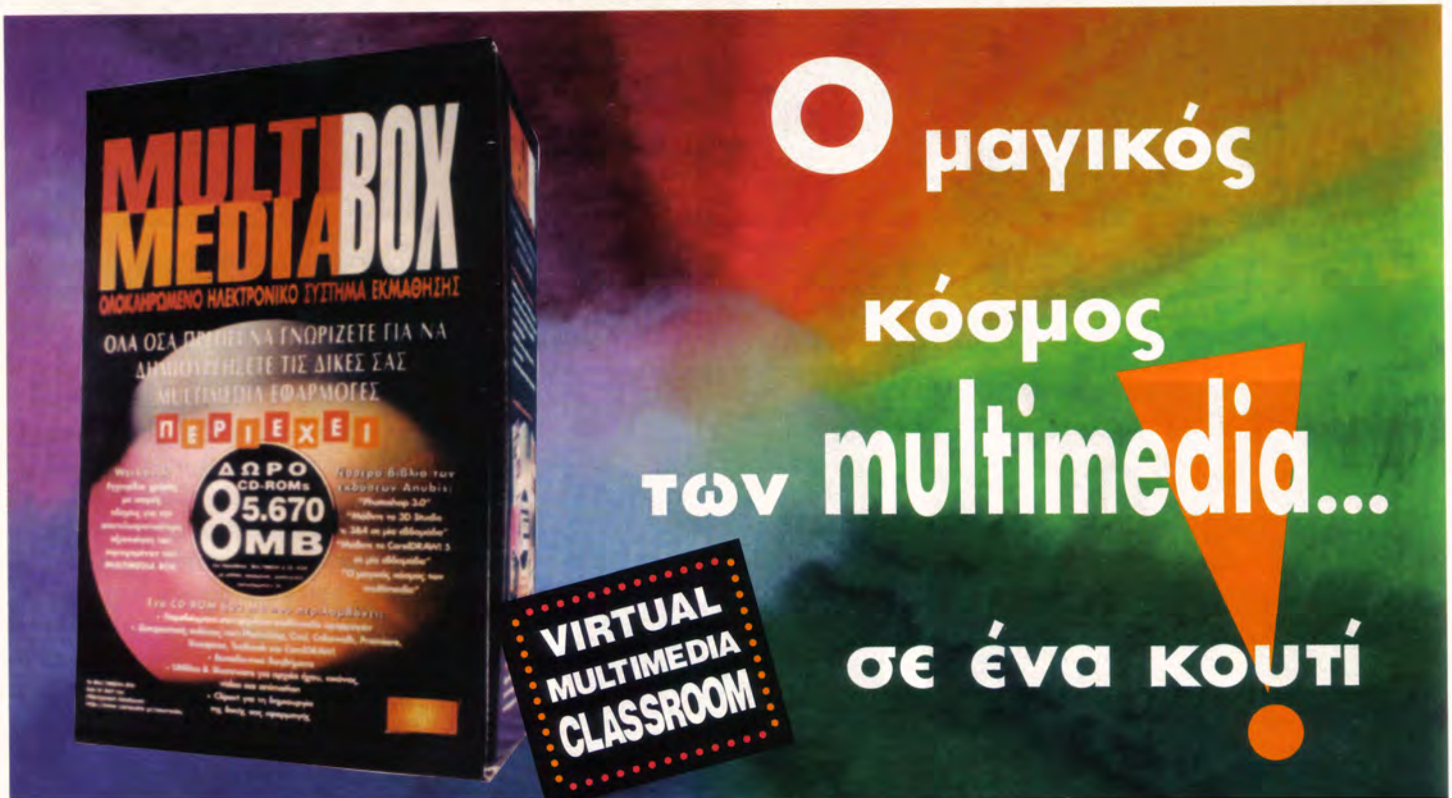
ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D animated graphics, one person RPG
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μία ανθολογία που δεν πρέπει να χάσει κανείς. Τέσσερα από τα καλύτερα RPGs/adventures όλων των εποχών στην τιμή του ενός. Ιδανική για αυτούς που θέλουν να γνωρίσουν τα RPGs, αλλά και για τους πιο προχωρημένους. Από τις καλύτερες προσφορές/κυκλοφορίες που έχω δει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	40
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

90%



ΟΛΑ ΟΣΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Το MULTIMEDIA BOX αποτελεί ένα ολοκληρωμένο πακέτο που σας προσφέρει μία νέα μέθοδο εκπαίδευσης με τη χρήση των multimedia. Δείτε, ακούστε, διαβάστε και οδηγηθείτε βήμα προς βήμα στην υλοποίηση των δικών σας multimedia εφαρμογών.

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ε Ι

Τέσσερα βιβλία των εκδόσεων Anubis

"Photoshop 3.0"
"Μάθετε το 3D Studio v. 3&4 σε μία εβδομάδα"
"Μάθετε το CorelDRAW! 5 σε μία εβδομάδα"
"Ο μαγικός κόσμος των multimedia"

Και ακόμη

Το MULTIMEDIA BOX έχει τη δική του ηλεκτρονική διεύθυνση στο Internet (http://www.compulink.gr/newmedia/) μέσω της οποίας θα μπορέσετε να ανταλλάξετε απόψεις, να λύσετε τις απορίες σας και πολλά άλλα!

ΔΩΡΟ Οκτώ διαφορετικά CD-ROMs του περιοδικού "MULTIMEDIA & CD-ROM" με utilities, εφαρμογές, ψυχαγωγικά προγράμματα κ.λπ.

Ενα CD-ROM 600 MB που περιλαμβάνει:

- Παραδείγματα επιτυχημένων multimedia εφαρμογών
- Δοκιμαστικές εκδόσεις των: Photoshop, Cool, Cakewalk, Premiere, Truespace, Toolbook και CorelDRAW!
- Εκπαιδευτικά βοηθήματα
- Utilities & Shareware για αρχεία ήχου, εικόνας, video, και animation
- Clipart για τη δημιουργία της δικής σας εφαρμογής

Ολα τα περιεχόμενα του CD-ROM μπορείτε να τα χειριστείτε μέσω μιας ολοκληρωμένης multimedia εφαρμογής.

Workbook

Εγχειρίδιο χρήσης με σαφείς οδηγίες για την αποτελεσματικότερη αξιοποίηση των περιεχομένων του MULTIMEDIA BOX

ΤΙΜΗ: 19.800 δρχ.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ EXODUS A.E.

COMPUPRESS A.E.: ΑΘΗΝΑ: ΛΕΩΦ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672, 9245910 (8 γραμμές), FAX: 9216847
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 284864, 287610, FAX: 282663
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER: ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ.: 3801761

Gamer's Pit



Βελτιωμένο Need for Speed και για network.

PIT'S GUIDE

Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).

Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.

Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



Pray for Death. Μακάβριο και ανελέητο.



Fire Fight. Shoot'em up για Windows 95.

Lemmings Paintball



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 και άνω (Windows 95)
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΜΝΗΜΗ: 8MB
HD: 6MB
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1

Εχουν περάσει επτά χρόνια από την εποχή που ο - άσημος μέχρι τότε - προγραμματιστής David Jones κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι με το όνομα Lemmings. Το ιδιόμορφο puzzle game έγινε αμέσως αποδεκτό κυρίως λόγω του πρωτότυπου σχεδιασμού των levels, του gameplay αλλά και του τρόπου με τον οποίο κέντριζε το ενδιαφέρον του παίκτη. Η ιδέα του παιχνιδιού ήταν απλή: έπρεπε να συνδέσετε μια ομάδα από "χαρούμενα" lemmings από τη μία άκρη της οθόνης ως την άλλη, όπου ήταν η έξοδος, χωρίς βέβαια να χάσετε πάνω από έναν ορισμένο αριθμό lemmings. Εκτοτε ο David και η ομάδα του κυκλοφόρησαν τα Lemmings σε όλα τα formats υπολογιστών ή console games. Επίσης, κατά σειρά κυκλοφόρησαν τα Lemmings 2, Lemmings: The Tribes, All New World of Lemmings, Lemmings 3D καθώς και τις special εκδόσεις Christmas Lemmings και Holiday Lemmings. Οπως λοιπόν μαντέψατε, έχουμε μία ακόμα νέα κυκλοφορία των Lemmings. Πρόκειται για το Lemmings Paintball, το οποίο αποτελεί μια διασταύρωση μεταξύ ενός puzzle και ενός action παιχνιδιού. Τα puzzle τμήματα έχουν και πάλι ως βασική αρχή το να οδηγήσετε τα lemmings από το σημείο A στο σημείο B. Η δράση βρίσκεται στο ότι μπορείτε να "πυροβολήσετε" διάφορα εχθρικά lemmings, τα οποία θα προσπαθήσουν να σας φράξουν το δρόμο. Ετσι, προκύπτει αυτομάτως ότι η ουσιαστική διαφορά μεταξύ του πρώτου Lemmings και του Lemmings Paintball αυτό είναι το δεύτερο στοιχείο δράσης.

PC master
ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ





Οπως και σε όλα τα άλλα Lemmings, υπάρχουν τέσσερα επίπεδα δυσκολίας: fan, tricky, taxing και mayhem. Στο επίπεδο fan έχετε να εκτελέσετε απλές αποστολές και θα αντιμετωπίσετε μόνο λίγα εχθρικά lemmings. Στα επίπεδα tricky και taxing η έμφαση δίδεται στα puzzles. Τέλος, στο mayhem έχουμε τα πιο δύσκολα levels, με δύσκολα puzzles και πάρα πολλά εχθρικά lemmings. Στο ξεκίνημα κάθε level η ομάδα σας από lemmings βγαίνει μέσα από μία πόρτα. Εσείς θα πρέπει να τους κατευθύνετε μέσα στο χώρο και να μαζέψετε όλες τις μπλε σημαίες. Ακούγεται εύκολο, αλλά αυτό ισχύει μέχρι να αρχίσετε να λύνετε τα διάφορα puzzles που περιέχουν από ασανσέρ και μπάρες μέχρι πρέσες και γλιστερά τμήματα. Για να μετακινήσετε ένα lemming απλώς κάνετε click με το mouse στο σημείο όπου θέλετε να μεταφερθεί πάνω στην οθόνη. Ωστόσο, θα πρέπει να παρακολουθείτε διαρκώς την κίνησή του, καθώς κάθε lemming για να μεταφερθεί από το σημείο A στο B επιλέγει πάντα την ευθεία γραμμή και σε αυτή τη διαδρομή είναι πιθανόν να υπάρχουν παγίδες. Ετσι επιβάλλεται να κάνετε διορθωτικές κινήσεις πάνω στην πορεία που θα πρέπει να ακολουθήσουν, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να ελέγχετε για την παρουσία εχθρού στο χώρο.

Εάν έχετε παίξει κάποιο από τα Lemmings, θα γνωρίζετε σε γενικές γραμμές τι προσφέρει το Lemmings Paintball. Τα puzzles αποτελούνται από οτιδήποτε μπορεί να σκεφτεί κα-

ΕΙΔΟΣ
ARCADE-PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
PSYGNOSIS
95



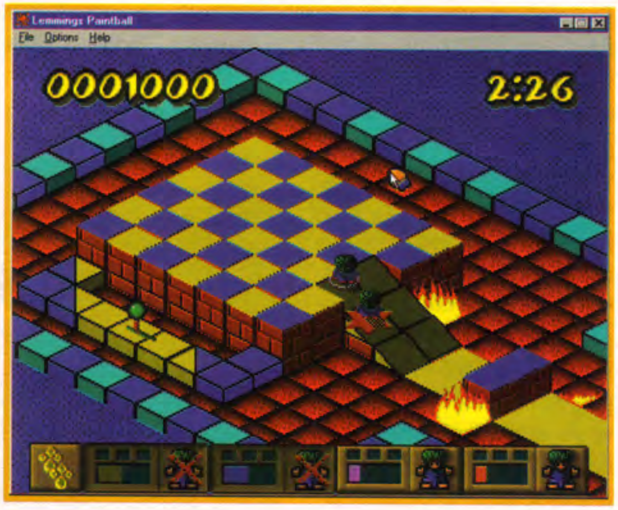
νείς (τραμπολίνα, καταπέλτες κ.λπ.), τα οποία όμως θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε κατάλληλα για να φθάσετε στο σημείο τερματισμού. Επιπρόσθετα, σε κάθε level θα βρείτε και άλλα αντικείμενα, τα οποία μπορείτε να μαζέψετε και να χρησιμοποιήσετε κατάλληλα όπως μπαλόνια, κλειδιά κ.ά. Στις περισσότερες περιπτώσεις τα puzzles είναι απλά και βασίζονται σε ένα Lemming για την ολοκλήρωση του level. Προχωρώντας, όμως, στα ενδότερα του παιχνιδιού θα έχετε να αντιμετωπίσετε πιο δύσκολες καταστάσεις και θα πρέπει να χειριστείτε μέχρι και 4 lemmings ταυτόχρονα. Σε αυτές τις περιπτώσεις τα lemmings κατευθύνονται στο στιλ "ακολουθήστε τον αρχηγό", δηλαδή χειρίζεστε το lemming-αρχηγό και τα υπόλοιπα ακολουθούν. Αν έχετε παίξει το Cannon Fodder ή το Syndicate, τότε θα σας είναι γνώριμο το στιλ του παιχνιδιού. Μάλιστα, σε κάποια πιο προχωρημένα levels το παιχνίδι φαντάζει σαν μία πιο περίεργη έκδοση αυτών των παιχνιδιών.

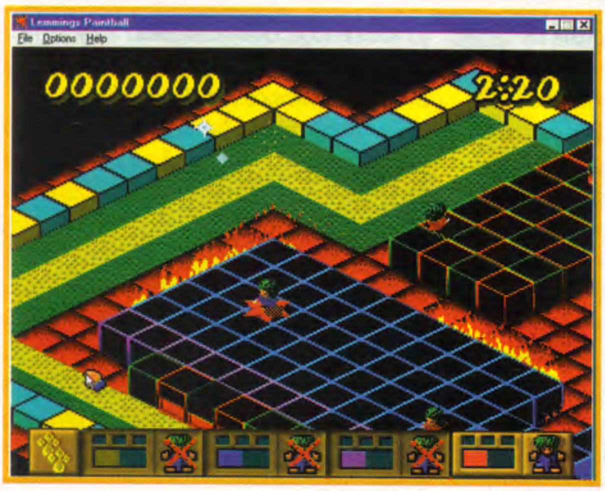
Εκτός όμως από τις διαφορές στο gameplay, διαφορές παρατηρούνται και στον τρόπο απεικόνισης. Τώρα κάθε επίπεδο είναι τρισδιάστατο (όχι στο στιλ των 3D Lemmings) και το βλέπουμε υπό γωνία. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μπορούμε να κατευθύνουμε το lemming προς τρεις διαστάσεις (και όχι δύο, όπως συνέβαινε σχεδόν σε όλα τα άλλα Lemmings). Είναι όντως πιο εντυπωσιακό, ωστόσο υπάρχουν πολλές περιπτώσεις που κάποιο lemming θα βγει εκτός των ορίων της οθόνης ή κάποιο εχθρικό θα πλησιάζει απειλητικά και δεν θα μπορούμε να το δούμε άμεσα στην οθόνη. Παρ' όλα αυτά, αποζημιωνόμαστε με την εξαιρετική ποιότητα κυρίως των γραφικών (και όχι τόσο του ήχου). Ενα ακόμα σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού, που ενδιαφέρει κυρίως τους χρήστες των Windows 95, είναι ότι συνεργάζεται ιδανικά με το νέο λειτουργικό. Το παιχνίδι παίζει απευθείας από το CD και χρησιμοποιεί τα ήδη υπάρχοντα settings των Windows για τα γραφικά και τον ήχο. Επίσης, για όσους έχουν σκοπό να ασχοληθούν με το παιχνίδι και στον εργασιακό τους χώρο, επισημαίνουμε ότι το παιχνίδι γίνεται minimize, τοποθετείται στο background και γενικά "υπακούει" σε όλες τις εντολές του task-switching. Τα αρνητικά στοιχεία του παιχνιδιού δεν είναι πολλά. Το βασικότερο είναι η υπερβολική δυσκολία ορισμένων levels, αλλά το γεγονός ότι υπάρχουν μόνον 80 μάλλον το δικαιολογεί ως ένα βαθμό.

Επιπροσθέτως, το παιχνίδι μπορεί πολύ άνετα να παιχτεί σε περιβάλλον δικτύου, αν και το είδος του gameplay του δεν προδιαθέτει για κάτι τέτοιο. Εκτός από το Lemming Paintball, στο ίδιο CD περιλαμβάνεται και μια νέα version των κλασικών Lemmings, ειδικά σχεδιασμένη για τα Windows 95. Δεν έχουμε να προσθέσουμε κάτι το ιδιαίτερο επ' αυτού, καθώς δεν υπάρχει καμία ουσιαστική αλλαγή. Το γεγονός και μόνο ότι θα έχετε ένα ακόμα κλασικό παιχνίδι ειδικά σχεδιασμένο για Windows 95 είναι σημαντικό. "Δύο σε ένα", λοιπόν, αν και ουσιαστικά το Lemmings Paintball είναι αυτό που θα προσελκύσει τους περισσότερους. Μπορεί να διαφοροποιείται σε σημαντικό βαθμό από τα παλαιότερα παιχνίδια, ωστόσο όσοι δεν έχουν ζήσει την εμπειρία των πρώτων Lemmings θα πρέπει να το αποκτήσουν.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo και αντιπροσωπεύεται από τη CD Media.

του Αργύρη Γιαγιά





ΓΡΑΦΙΚΑ 88% ΗΧΟΣ 80% GAMEPLAY 94% ΓΕΝΙΚΑ 87%

ΕΙΔΟΣ: STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MILLENIUM
C:\>

Deadline

Deadline... Μια λέξη που, τουλάχιστον, για εμάς τους συντάκτες σημαίνει άμεση παράδοση των άρθρων στον αρχισυντάκτη προκειμένου να κλείσει η ύλη του τεύχους. Για την Millenium, όμως, δεν σημαίνει το ίδιο, καθώς Deadline είναι το όνομα του τελευταίου της παιχνιδιού στρατηγικής με θέμα τη δράση μιας αντιτρομοκρατικής ομάδας. Συγκεκριμένα, στο εν λόγω παιχνίδι αναλαμβάνετε τη διοίκηση μιας ομάδας επίλεκτων της Οργάνωσης S.A.S. και προσπαθείτε να φέρετε εις πέρας μια σειρά από δύσκολες αποστολές όπως αεροπειρατείες, απόπειρες δολοφονίας κ.λπ. Κάθε αποστολή ξεκινά από τη στιγμή που σας καλούν στο video phone και σας δίνουν μερικές πληροφορίες για την κατάσταση. Από εκεί και πέρα, όμως, είστε μόνοι σας και οι εργασίες που πρέπει να τακτοποιήσετε είναι πολλές, κυρίως γιατί ο χρόνος μέχρι το Deadline είναι τις περισσότερες φορές ελάχιστος.

Ας δούμε τώρα τι πρέπει να κάνετε για να εκτελέσετε τις αποστολές σας, αναλύοντας τις δυνατότητες που σας προσφέρονται στο παιχνίδι. Οπως προαναφέρθηκε, μέσω του video phone γίνεται η αναγγελία της αποστολής, αλλά πέρα από αυτό μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε και για να επικοινωνήσετε με κάποιον ειδικό σε διάφορα θέματα ή ακόμη και να διαπραγματευτείτε με τους τρομοκράτες. Στο Research Room ερευνάτε την υπόθεση, ψάχνοντας ταυτόχρονα για στοιχεία που θα σας βοηθήσουν στις καταστάσεις που αντιμετωπίζετε. Με τις πληροφορίες αυτές θα μπορέσετε να δείτε και το παρελθόν των ατόμων που έχετε να αντιμετωπίσετε. Στο Plans ορίζετε και σχεδιάζετε το πλάνο που θα ακολουθήσουν οι άντρες σας στο πεδίο του γεγονότος. Στο Personnel επιλέγετε τα μέλη της ομάδας σας, τα οποία εξοπλίζετε με όπλα της αρεσκείας σας. Για να γίνει πιο εύκολη η επιλογή σας μπορείτε να δείτε τις ικανότητες και την εμπειρία κάθε μέλους. Μπορείτε ακόμη να δείτε τα μέλη της ομάδας σας με διάφορα φίλτρα και "σορταρισμένα". Στο Requisitions παραγγέλνετε τα υλικά που σας λείπουν όπως όπλα και αυτόματα. Εχετε ακόμα τη δυνατότητα να παραγγείλετε και πιο περίεργα εργαλεία που ίσως σας φανούν χρήσιμα στο πεδίο της μάχης. Αφού λοιπόν ορίσετε όλες τις παραμέτρους της επιχείρησης, είστε έτοιμοι να εφαρμόσετε το σχέδιό σας. Σε αυτό το σημείο όμως αρχίζουν τα δύσκολα. Αν μέχρι τώρα σε όλες τις επιλογές που είχατε, τα στοιχεία που σας έδινε το παιχνίδι ήταν ικανοποιητικά και καλά στημένα, στο τρισδιάστατο action τα πράγματα δεν είναι και τόσο ευχάριστα. Ο χειρισμός των χαρακτήρων δεν είναι ο καλύτερος που έχουμε συναντήσει, ενώ ακόμα και στο θέμα του ρεαλισμού εντοπίζονται αρκετά προβλήματα. Σε μερικά σημεία έχετε την αίσθηση ότι έτσι ακριβώς θα συνέβαιναν τα πράγματα και στην κανονική ζωή, ενώ σε άλλα σημεία παρατηρείτε ότι τμήματα του παιχνιδιού δεν έχουν καμία σχέση με τη δράση. Το σύστημα ελέγχου της ομάδας σας κατά τη διάρκεια της επιχείρησης είναι περίεργο και δύσχρηστο. Αν μάλιστα κάνετε το λάθος να βάλετε και βοήθεια στα κουμπιά, θα έχετε συνεχώς μπροστά σας ένα μεγάλο και ενοχλητικό κείμενο επεξήγησης κάθε επιλογής. Ολοκληρώνοντας, επισημαίνουμε ότι το Deadline είναι ένα από τα μέτρια παιχνίδια στρατηγικής, το οποίο ίσως καταφέρει να γίνει αγαπητό λόγω του ενδιαφέροντος σεναρίου.

Το παιχνίδι διατέθηκε από το Vertigo και αντιπροσωπεύεται από τη CD Media.

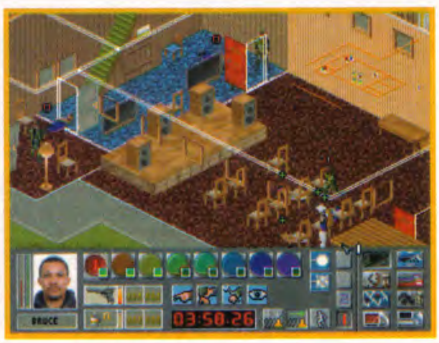
Του Κωνσταντίνου Γιαγιά

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1







ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
75%	80%	82%	78%

ΕΙΔΟΣ: SHOOT' EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: RAINBOWS ARTS

Turrican 2



Μπορεί η τεχνολογία των παιχνιδιών για PCs να έχει φθάσει σε πολύ υψηλά standards, πάντα όμως υπάρχουν παιχνίδια που εντυπωσιάζουν με τον εθισμό τους και όχι με τα ρεαλιστικά γραφικά και τα υπέροχα ηχητικά εφέ. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν και τα shoot'em up, που πάντα βρίσκονται στην κορυφή των προτιμήσεων των gamers.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1



Το Turrican 2 της Rainbow Arts αποτελεί τη συνέχεια του πολύ γνωστού και επιτυχημένου ομώνυμου προκατόχου του. Αν και κυκλοφόρησε τώρα, πιστεύουμε ότι άργησε πολύ, μια και σε άλλα formats έχει κυκλοφορήσει εδώ και πάρα πολύ καιρό.

Τη δράση του Turrican 2 παρακολουθούμε από τα πλάγια σε δύο διαστάσεις (πάνω - κάτω και αριστερά - δεξιά) και ελέγχουμε ένα αρκετά μεγάλο sprite περνώντας μέσα από πολλούς "διαστημικούς" κόσμους. Η ιστορία του παιχνιδιού έχει ως εξής: Βρισκόμαστε στο μακρινό μέλλον, στον πλανήτη Landorin, πολλά έτη φωτός από τη Γη. Οι επαναστάτες πολεμούν εναντίον των στρατιών της Μηχανής και του τεχνητού φεγγαριού που είναι σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη. Πολύ Star Wars ακούγεται... Αν και οι επαναστάτες κατάφεραν να καταστρέψουν το δορυφόρο, οι δυνάμεις της Μηχανής συνεχίζουν να καταλαμβάνουν την επιφάνεια του Landorin, με αποτέλεσμα οι κάτοικοί του να βρουν καταφύγιο κάτω από την επιφάνεια του πλανήτη. Με την πάροδο του χρόνου, οι μεταλλαγμένοι στρατιώτες της Μηχανής τούς εντόπισαν και τους ανάγκασαν να εισχωρήσουν ακόμα πιο βαθιά στις κρυψώνες τους. Ο θάνατος τους περιμένει. Η μόνη τους ελπίδα είναι ένα μήνυμα βοηθείας που έστειλαν στο κενό διάστημα για να το βρει κάποιος γενναίος πολεμιστής, ο οποίος θα είναι σε θέση να τα βάλει με τις δυνάμεις του κακού. Οπως θα καταλάβατε, ο πολεμιστής αυτός είναι ο Turrican, δηλαδή εσείς. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας πίνακας πληροφοριών που περιλαμβάνει ό,τι θα θέλατε να γνωρίζετε σχετικά με τη μάχη. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνονται οι εξής πληροφορίες: ο αριθμός των ζωών που σας έχουν μείνει, ο αριθμός των continues που έχετε, το αν έχετε super όπλο ή όχι, ο υπόλοιπος χρόνος για το level, τα διαμάντια που έχετε, οι γραμμές ενέργειας των όπλων, η δύναμή σας και, τέλος, οι πόντοι σας. Ξεκινάτε, λοιπόν, έχοντας στα χέρια σας ένα laser με τη μικρότερη ισχύ και προσπαθείτε να εξοντώσετε όλα τα αντίπαλα μεταλλαγμένα όντα όσο γίνεται πιο γρήγορα, διότι κάθε καθυστέρηση θα είναι προς όφελός τους. Εχετε όμως τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε και ένα άλλο πολύ δυνατό όπλο, ο χειρισμός του οποίου σε κάποια σημεία ίσως σας δυσκολέψει. Πατώντας το fire συνεχώς και χωρίς να κινήστε, σταματάτε να ρίχνετε βολές και εκτοξεύετε μια δέσμη, που δουλεύει περίπου όπως ένα φλογοβόλο. Με το δεξιά και το αριστερά αλλάζετε την κατεύθυνση του όπλου, σαρώνοντας την περιοχή ενδιάμεσα. Στην πορεία βρίσκετε διάφορα άλλα, πιο εξελιγμένα, όπλα και μερικά upgrades των όπλων αυτών. Σε ό,τι αφορά τη δυσκολία του παιχνιδιού στα πρώτα επίπεδα δεν είναι και πολύ μεγάλη, αυξάνει όμως σταδιακά με την πάροδο των levels. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και τα χρώματα που χρησιμοποιούνται δεν κουράζουν τον παίκτη σε κανένα σημείο. Ο ήχος του Turrican 2 "δένει" με το gameplay του, το οποίο είναι και το ισχυρότερο προσόν του. Προχωρήστε μέσα στα levels, σκοτώστε τους εχθρούς σας, αλλά μη βιαστείτε ποτέ να τελειώσετε την πίστα, μια και τα έξτρα δώρα που μπορείτε να βρείτε είναι πολλά και κρυμμένα. Αν είστε φίλος των shoot'em up ή θέλετε να περάσετε κάποιες ευχάριστες ώρες χωρίς να σκοτίζεστε για τη λύση γρίφων, το Turrican 2 είναι ό,τι πρέπει.

Το παιχνίδι διατέθηκε και αντιπροσωπεύεται από την Plotline.

Του Κωνσταντίνου Γιαγιά



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
76%	78%	88%	83%

ΕΙΔΟΣ: CLASSIC COLLECTION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MICROSOFT

95

Return of the Arcade

Η δεκαετία του '80 ήταν αυτή κατά τη διάρκεια της οποίας συντελέστηκε η επανάσταση στο χώρο των home computers και, παράλληλα, άρχισαν να εξαπλώνονται με ταχείς ρυθμούς και όλες οι μορφές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Εάν ήσαστε οι έφηβοι του '80, όπως και οι περισσότεροι από εμάς, τότε σίγουρα θα είχατε επισκεφθεί κάποιες από τις σκοτεινές και χαρακτηριζόμενες ως "ύποπτες" αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών και θα είχατε παίξει τα παιχνίδια που λειτούργησαν ως οι προάγγελοι όσων βλέπουμε σήμερα. Τέσσερα από τα πιο γνωστά της εποχής, τα οποία προέρχονται από την τότε κυρίαρχο Namco, εξασφάλισε η Microsoft και παρουσίασε σε μία συλλογή με τίτλο Return of the Arcade.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 και άνω - (Windows 95)
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΜΝΗΜΗ: 8MB
HD: 6 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1

Πρόκειται ουσιαστικά για τη δεύτερη προσπάθεια της Microsoft στο χώρο της επανέκδοσης κλασικών παιχνιδιών μετά την κυκλοφορία του Entertainment Pack που περιλάμβανε παιχνίδια της Atari. Αυτήν τη φορά υπάρχουν τέσσερα παιχνίδια και, πιο συγκεκριμένα, τα Galaxian, Pacman, Dig Dug και Pole Position. Οπως και στην πρώτη συλλογή της Microsoft, οι μεταφορές των παιχνιδιών είναι πολύ επιτυχημένες και όλα σχεδόν πανομοιότυπα των originals. Το σύνολο των παιχνιδιών είναι σχεδιασμένο για το περιβάλλον των Windows 95 και μόνο, αφού δεν λειτουργούν σε 3.1, μπορούμε δε να τα "εκτελέσουμε" σε παράθυρο ή πλήρη οθόνη. Ολα τα δισδιάστατα βασικών χρωμάτων γραφικά και οι χαρακτηριστικοί ήχοι των παιχνιδιών υπάρχουν και εδώ, και σίγουρα θα σας ξυπνήσουν πολλές αναμνήσεις. Ξεκινώντας από το κλασικό των κλασικών, το Pacman, διαπιστώνουμε ότι είναι ολόιδιο με το original (και όχι το τελικά πιο δημοφιλές Ms Pacman). Βέβαια, προσέξαμε ότι τώρα, μόλις τα φαντάσματα γίνουν μπλε, με δυσκολία "τρώγονται" - και πάλι, όμως, το παιχνίδι δεν χάνει τη "μαγεία" του, αφού για πρώτη φορά σε παιχνίδι Pacman σε υπολογιστή ακούγεται ο χαρακτηριστικός ήχος όταν τρώτε τελείες ή όταν σας "τρώνε".





Το Dif Dug είναι το λιγότερο δημοφιλές από τα τέσσερα παιχνίδι, διαθέτει όμως ίσως το πιο ενδιαφέρον gameplay. Απαιτείται ιδιαίτερη στρατηγική προκειμένου να χτυπήσετε τα πράσινα και κόκκινα τερατάκια.Το Galaxians, μαζί με το Space Invaders, είναι ίσως το πιο δημοφιλές shoot'em up της δεκαετίας του '80. Σε αυτή την έκδοση θα διαπιστώσετε ότι οι εξωγήινοι έχουν γίνει περισσότερο έξυπνοι και οι επιθέσεις τους πολύ πιο μεθοδικές, ενώ δεν θα είναι λίγα τα προβλήματα που θα συναντήσετε από το πρώτο κιόλας επίπεδο του παιχνιδιού. Εχετε, όμως, στη διάθεσή σας ένα customize menu μέσω του οποίου μπορείτε να αλλάξετε πολλές από τις παραμέτρους του παιχνιδιού (ζωές, το σκορ όπου παίρνετε έξτρα ζωή, ταχύτητα, συχνότητα βολών) και να το φέρετε στα μέτρα σας. Αναμφισβήτητα, πρόκειται για την πιο επιτυχημένη μεταφορά παιχνιδιού από τα τέσσερα.

Τέλος, υπάρχει και το Pole Position, το καλύτερο car simulation της εποχής του. Είναι εντελώς ίδιο με το original, μόνο που τώρα ο χειρισμός με τα πλήκτρα καθιστά εξαιρετικά δύσκολο ακόμα και το qualify στον κανονικό αγώνα. Αυτή η "ρετρό" συλλογή της Microsoft σίγουρα δεν προσθέτει κάτι το καινούριο στο χώρο. Ωστόσο, παιχνίδια όπως τα Pacman και Galaxians είναι κλασικά ακόμα και σήμερα και πολλοί σύγχρονοι πιτσιρικάδες θα γνωρίσουν από κοντά τα παιχνίδια με τα οποία εμείς μεγαλώσαμε.

Το παιχνίδι μας πρόσφερε το Vertigo.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
67%	63%	90%	82%

ΕΙΔΟΣ
DRIVING SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ELECTRONIC ARTS
C:\>

The Need for Speed SPECIAL EDITION

Εχει περάσει περίπου ένας χρόνος από την κυκλοφορία του και το "The Need for Speed" εξακολουθεί να κατέχει κυρίαρχη θέση στο χώρο, καθώς παραμένει το μοναδικό παιχνίδι του είδους που περιέχει μη αγωνιστικά αυτοκίνητα. Τώρα, όμως, έχει να αντιμετωπίσει έναν αξιόλογο αντίπαλο που ακούει στο όνομα "The Need for Speed Special Edition".

PC master ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ



Είναι προφανές ότι πρόκειται για τη νέα έκδοση του παιχνιδιού, η οποία κυκλοφόρησε αρχάς Σεπτεμβρίου. Οπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, έφθασε στα χέρια μας δύο-τρεις μέρες προτού συμπληρωθεί η ύλη του περιοδικού και σχεδόν "επί του πιεστηρίου" πραγματοποιήσαμε τη δοκιμή του.

Για όσους δεν γνωρίζουν το αρχικό παιχνίδι θα αναφέρουμε εν συντομία τα βασικά χαρακτηριστικά του. Εχετε λοιπόν στη διάθεσή σας οκτώ υπερ-αυτοκίνητα, από πλευράς τόσο επιδόσεων όσο και τιμής, και μπορείτε να συμμετάσχετε σε "αγώνες" που διεξάγονται σε έξι ανοικτές ή κλειστές διαδρομές. Υπάρχουν τρεις κάμερες μέσω των οποίων παρακολουθείτε την εξέλιξη του αγώνα (από μέσα, πίσω και ελικόπτερο). Το ξεχωριστό ύφος του παιχνιδιού οφείλεται στα γραφικά, τον ήχο, το ρεαλισμό αλλά και στον διαφορετικό τρόπο "αντίδρασης" κάθε αυτοκινήτου ανάλογα με τα επιμέρους χαρακτηριστικά του.

Ας περάσουμε όμως στην Special Edition, η οποία προσφέρει καταρχήν δύο νέες άκρως ενδιαφέρουσες "πίστες" (κλειστού τύπου και οι δύο). Παράλληλα, όπως θα είχατε διαπιστώσει και στην προηγούμενη έκδοση, υπάρχουν μία bonus πίστα και ένα ειδικό bonus αυτοκίνητο, τα οποία θα ανακαλύψετε αφού κερδίσετε το τουρνουά. Στη νέα version, πέραν του γνωστού από την προηγούμενη έκδοση τρόπου (έπρεπε να κερδίσεις όλους τους αγώνες), υπάρχει και μία δεύτερη επιλογή με την οποία παίρνετε βαθμούς μετά την ολοκλήρωση κάθε αγώνα και κερδίζετε εάν στο τέλος έχετε συγκεντρώσει τους περισσότερους, όπως συμβαίνει δηλαδή σε ένα κανονικό πρωτάθλημα. Συγκρίνοντας την Special Edition με την προηγούμενη, παρατηρήσαμε βελτίωση στον τομέα των γραφικών.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 και άνω
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1-8 σε δίκτυο

Επίσης, στις τρεις υπάρχουσες κάμερες έχει προστεθεί ακόμα μία, η οποία δείχνει τη "δράση" μπροστά και έξω από το αυτοκίνητο, όπως ίσως θα έχετε δει σε κάποια console games. Συνεχίζοντας με τα νεότερα στοιχεία του παιχνιδιού, επισημαίνουμε ότι κατά τη διάρκεια του αγώνα μπορείτε να βλέπετε σε ένα μικρό χάρτη, ο οποίος εμφανίζεται στο δεξί μέρος, τη δική σας θέση και αυτήν των αντιπάλων μέσα στο δρόμο, καθώς και τη θέση άλλων οχημάτων όπως περιπολικών. Τέλος, τα replays σε αυτήν την έκδοση είναι άμεσα προσπελάσιμα, ενώ κατά τη διάρκεια των αγώνων μπορείτε να ακούτε μουσική. Πέραν των προαναφερθέντων, το στοιχείο που θα δελεάσει τους κατόχους της προηγούμενης έκδοσης ώστε να αγοράσουν την Special Edition είναι το ότι μπορεί να παιχθεί σε περιβάλλον δικτύου με ταυτόχρονη συμμετοχή έως και οκτώ παικτών. Είναι ένα χαρακτηριστικό που ζητούσαν πολλοί gamers από το παιχνίδι, το οποίο μέχρι πρότινος υποστήριζε τη δυνατότητα σύνδεσης μόνο δύο παικτών μέσω modem ή serial link. Εάν πάλι δεν είστε κάτοχοι του "The Need for Speed", τότε ασυζητητί πρέπει να αποκτήσετε την Special Edition.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline, η οποία και το αντιπροσωπεύει.

του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 91% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 88% ΓΕΝΙΚΑ 90%

Pray For Death



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 DX2-66 MHz
ΚΑΡΤΑ: VGA 512K (vesa compatible)
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΜΝΗΜΗ: 8MB
HD: 10MB & CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1-2

Πόσοι από εσάς δεν έχετε περάσει ατελείωτες ώρες παίζοντας μόνοι σας ή με κάποιον φίλο σας ένα παιχνίδι από τη σειρά Mortal Kombat; Οι περισσότεροι ίσως ακόμα και τώρα να θεωρείτε το MK3 ως το καλύτερο beat'em up. Το παιχνίδι όμως που έρχεται να ταράξει τα νερά στο χώρο αυτόν είναι το Pray for Death της Virgin. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που έχει πολλά στοιχεία από το Rise of the Robots, το FX Fighters και φυσικά το Mortal Kombat.



Η ιστορία του παιχνιδιού έχει ως εξής: Σε κάποιο απομακρυσμένο σημείο του απέραντου διαστήματος λαμβάνει χώρα μία αφύσικη κατάσταση. Στα λίγα πλάσματα που επισκέφτηκαν αυτό το





μέρος είναι γνωστό ως Nexus, όπου κατοικεί ο Θάνατος. Μαζί του έχει και το γάτο του, τον Horace. Ολοι λοιπόν κάποτε συναντάμε τους δύο αυτούς χαρακτήρες και όλοι έχουμε τη δυνατότητα να επιστρέψουμε πίσω με τους υπόλοιπους θνητούς. Πώς; Με το να τον κερδίσουμε σε ένα παιχνίδι που βέβαια διαλέγει εκείνος. Για πολλά χρόνια το αγαπημένο παιχνίδι του ήταν το σκάκι, αλλά του φαινόταν να είναι πιο βαρετό από την ίδια την αθανασία. Ενα άλλο πρόβλημα που αντιμετώπιζε ήταν ότι μόνο οι επαγγελματίες σκακιστές είχαν την ευκαιρία να ξαναγυρίσουν πίσω. Για αυτόν το λόγο ο Θάνατος βρήκε μια πολύ καλύτερη ιδέα: να παλεύουν όσοι τον επισκέπτονται με δώρο την επιστροφή τους. Δυστυχώς όμως και αυτή η ιδέα δεν φάνηκε και τόσο καλή. Οι περισσότεροι ήταν αδύναμοι και το θέαμα οικτρό. Γι' αυτό έστειλε στους πιο δυνατούς μαχητές μια πρόσκληση για τη μεγαλύτερη μάχη που έγινε ποτέ εδώ στον Nexus. Ολα αυτά παρουσιάζονται με κινηματογραφικό τρόπο σε μια cinemascope εισαγωγή που πράγματι καθηλώνει.

Οσον αναφορά στο παιχνίδι και τις επιλογές του, για όσους βιάζεστε, μπορείτε πολύ γρήγορα να διαλέξετε start, one dead, story mode και να πάρετε κάποιον χαρακτήρα για να πολεμήσετε. Για όλους τους άλλους υπάρχει μια σειρά επιλογών που θυμίζουν πολύ τα coin-op που όλοι λίγο πολύ τα έχουμε "ταΐσει".

Μπορείτε να επιλέξετε αν θέλετε να ακούτε μουσική ή όχι καθώς και τα ηχητικά εφέ. Η δική μας συμβουλή είναι να τα έχετε και τα δύο ON, γιατί είναι εκπληκτικά (η μουσική είναι Audio Tracks). Ακόμη μπορείτε να ορίσετε αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα προεπιλεγμένα πλήκτρα ή κάποια άλλα δικά σας. Κατόπιν, διαλέγετε αν θα παίξετε μόνος ή με κάποιον φίλο σας. Σε καθεμία από τις παραπάνω περιπτώσεις υπάρχουν και μερικές εναλλακτικές λύσεις στο είδος παιχνιδιού. Στο One-player mode μπορείτε να παίξετε κανονικά την ιστορία (όπως στο MK3 πολεμάτε με όλους, μέχρι να φτάσετε στον ίδιο τον Death). Εδώ μετράει το score και βέβαια το κουράγιο σας να ανεβείτε τη σκάλα προς την τελική νίκη. Αλλη επιλογή που έχετε είναι το Tag Team, όπου διαλέγετε 3, 5 ή 7 πολεμιστές και μάχεστε ενάντια σε αντίστοιχους του υπολογιστή. Τέλος, στο Death Mode μπορείτε, αν έ-

ΕΙΔΟΣ
BEAT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
VIRGIN

χετε κερδίσει έστω και μια φορά όλους τους αντιπάλους στο Story Mode, να πάρετε τον ίδιο τον Death και να διαπιστώσετε από κοντά τη δύναμή του.

Στο 2-player game, εκτός από την απλή κόντρα, έχετε και όλες τις παραλλαγές που προαναφέραμε. Αν βέβαια έχετε πάνω από έναν φίλο, μπορείτε να





συμμετάσχετε σε τουρνουά που έχουν τη μορφή κυπέλλων ή πρωταθλημάτων.

Οπως και να έχει, πάντως, το παιχνίδι είναι το ίδιο. Δύναμη, πάθος και βέβαια πάρα πολύ αίμα. Με το που ξεκινά ο αγώνας βλέπετε τα πολύ ωραία γραφικά που μαζί με τον ήχο του Pray for Death συνθέτουν ένα σύνολο που ίσως διεκδικεί και πρωτιά στο είδος του. Από τις background εικόνες μέχρι και τα sprites των μαχητών όλα είναι εξαιρετικά. Το animation και ο αριθμός των frames που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι προσδίδουν στην πάλη πολύ ρεαλιστική εικόνα. Δεν ισχύει βέβαια το ίδιο και για όλους τους χαρακτήρες όσον αφορά στο ρεαλισμό, μια και δεν έχουμε δει ρομπότ να παλεύει στην πραγματικότητα. Τα pre-rendered sprites των χαρακτήρων είναι αρκετά μεγάλα (περίπου τα 2/3 της οθόνης), ενώ η κίνηση δεν είχε ούτε ένα "σπάσιμο" σε Pentium 75 που το δοκιμάσαμε.

Ως είθισται σε αυτά τα είδη παιχνιδιών κάθε παίκτης έχει και έναν αριθμό από ειδικές κινήσεις, κρυφά χτυπήματα και killer chains (τα fatalities του MK3). Εκτός όμως από αυτά, θα πρέπει να μάθετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του χαρακτήρα γιατί μόνο έτσι θα μπορέσετε να τους αντιμετωπίσετε σε μεγάλα levels. Ολοκληρώνοντας, σας αναφέρουμε κάτι που μας έκανε εντύπωση: Το γεγονός ότι, αν ένας μαχητής έχει ξεκινήσει κάποιο χτύπημα και δεχτεί ένα από τον αντίπαλό του, δεν σταματά αμέσως, αλλά ανάλογα με τη δύναμη των δύο χτυπημάτων μπορεί τελικά να βρει το στόχο του. Αυτό σίγουρα είναι ένα ακόμα θετικό στοιχείο στης συνολικά πολύ καλή εικόνα του Pray For Death.

Του Κωνσταντίνου Γιαγιά







Special Moves

Συντομογραφίες:
Π = Πίσω, **Μ** = Μπροστά, **Ψ** = Πάνω,
Κ = Κάτω, **ΔΓ** = Δυνατή Γροθιά,
ΓΓ = Γρήγορη Γροθιά,
ΔΚ = Δυνατή Κλωτσιά,
ΓΚ = Γρήγορη Κλωτσιά.
Painbringer = Π - Κ - Μ - ΓΓ
Jan FUN = Π - Κ - Μ - ΓΓ
Sir Maelstrom = Π - Κ - Μ -Κ - Π - ΔΓ
Chtulhu = Μ - Π - ΔΓ - ΔΓ
Murgan = Π - Κ - Π - ΔΚ
Uriel = Μ - Κ - Μ - ΔΚ
Pantera = Π - Κ - Μ - ΔΓ
Anubis = Π - Κ - Μ - ΔΚ
Wolfrich = Μ - Π - Μ - ΓΓ
Xenobious= Κ - Π - Μ - ΔΓ

Βέβαια, υπάρχουν αρκετές ακόμα κρυφές κινήσεις που με την εξάσκηση θα ανακαλύψετε και εσείς.

ΓΡΑΦΙΚΑ 94% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 90% ΓΕΝΙΚΑ 91%

ΕΙΔΟΣ
SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ELECTRONIC ARTS
95

Fire Fight

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

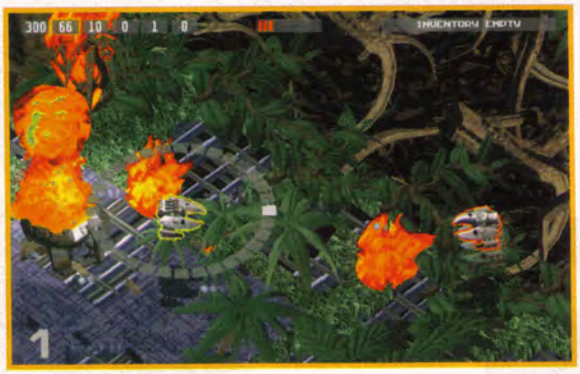
CPU: 486 και άνω
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΜΝΗΜΗ: 8MB



Ακόμα και σήμερα, που η υπολογιστική τους δύναμη είναι πλέον πάρα πολύ μεγάλη, τα PCs δεν καταφέρνουν να ανταγωνιστούν στον τομέα των arcades τις consoles, οι οποίες μάλιστα στοιχίζουν και πολύ λιγότερο. Η κατάσταση αυτή όμως αλλάζει και σε λίγο καιρό, ακόμα και σε αυτό το είδος των παιχνιδιών, τα PCs δεν θα έχουν να ζηλέψουν σε τίποτα τις κονσόλες.



Προς αυτήν την κατεύθυνση βοηθάει σίγουρα και το Fire Fight. Οπως και άλλα δύο arcade παιχνίδια που γνώρισαν μεγάλη επιτυχία στο PC (Jack Jazzrabbit, Raptor), το Fire Fight προέρχεται από shareware έκδοση και για αυτό ξεκίνησε από διαφορετική βάση, δηλαδή, να ικανοποιεί πρώτα από όλα ως παιχνίδι τον ίδιο τον κατασκευαστή του, κάτι που εξασφαλίζει ότι πάνω από όλα έχει πολύ καλό gameplay. Μετά λοιπόν την επιτυχία του ως shareware, η Electronic Arts ανέλαβε την επίσημη πλέον κυκλοφορία του και σίγουρα η επιλογή του από μία τόσο μεγάλη εταιρία εγγυάται πολλά. Το "σενάριο" του παιχνιδιού είναι απλό.



Είστε πιλότος με καθήκον την τήρηση της τάξης και της ασφάλειας στον πλανήτη σας. Με μεμονωμένες και ανεξάρτητες αποστολές θα χτυπήσετε στόχους αέρος και εδάφους και παράλληλα θα διασώσετε διάφορα αντικείμενα ή τον πληθυσμό. Το gameplay μοιάζει στη φιλοσοφία του με το Desert Strike με τη μόνη διαφορά ότι τώρα έχουμε να κάνουμε με διαστημικά σκάφη, και κυρίως με πολύ καλύτερα γραφικά. Ενώ κινούμαστε σε δύο διαστάσεις, η αίσθηση του τρισδιάστατου τοπίου είναι πολύ έντονη κάντοντας το παιχνίδι πολύ ελκυστικό. Παράλληλα, η ποιότητα των γραφικών, και κυρίως των εκρήξεων, είναι τόσο υψηλή που θυμίζουν γραφικά όχι μόνο παιχνιδιών σε home console αλλά και πολύ μεγαλύτερων. Ταυτόχρονα, παρόλο που τις περισσότερες φορές υπάρχουν στην οθόνη πολλά sprites τα οποία είναι είτε αντίπαλα σκάφη είτε κτίρια εδάφους, η ταχύτητα του παιχνιδιού -που σημειωτέον είναι πολύ καλή- δεν μειώνεται στο ελάχιστο. Αν μάλιστα, τονίσουμε ότι όλα αυτά προέρχονται μέσα από το περιβάλλον των Windows 95 και μόνον, τότε σίγουρα μιλάμε για ένα shoot'em up το οποίο ξεπερνά τεχνολογικά και οπτικά οτιδήποτε έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής στα PCs, κυρίως σε παραθυρική έκδοση. Αν είστε λοιπόν λάτρης των Windows 95 και ψάχνετε ένα ενδιαφέρον arcade, τότε μπορείτε να αποκτήσετε με σιγουριά το Fire Fight. Αλλωστε έχει και το προσόν ότι δεν θα πιάσει καθόλου χώρο στο δίσκο μας, μια και τρέχει απευθείας από το CD.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline, η οποία και το αντιπροσωπεύει.

του Αργύρη Γιαγιά



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
93%	81%	88%	89%

ΕΙΔΟΣ
ARCADE-DRIVING
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
MICROPROSE

C:\>

Track Attack



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 και άνω
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΜΝΗΜΗ: 8MB
HD: CD-ROM

Φαίνεται ότι οι κατασκευαστές έχουν αρχίσει να "στερεύουν" σε ιδέες για racing simulations και στρέφονται σε άλλα παιχνίδια παρόμοιου gameplay. Ενδεικτικά αναφέρουμε το Hi Octane και το Slipstream 5000, τα οποία τείνουν να καθιερωθούν ως ένα νέο είδος. Παράλληλα, ανθεί και το είδος εκείνο που περιλαμβάνει παιχνίδια με αγώνες αυτοκινήτου τα οποία όμως έχουν ελάχιστη σχέση με την πραγματικότητα, όπως τα Stunt Car Racing και Fatal Racing. Κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού, ωστόσο, σημειώθηκε μια νέα κυκλοφορία από την Microprose που φέρει τον τίτλο Track Attack και εντάσσεται σε αυτήν την κατηγορία.

Στο νέο παιχνίδι αγωνιζόμαστε σε πίστες του μέλλοντος με αυτοκίνητα που έχουν αρκετές ομοιότητες με τα σημερινά. Το Dynamic Track System, που περιλαμβάνεται, συνιστά και τη βασική διαφοροποίηση. Σύμφωνα με αυτό το σύστημα, σε πολλές πίστες η μορφή της διαδρομής μπορεί να αλλάξει είτε random είτε με την ενεργοποίηση από τον παίκτη κάποιου από τα switches που υπάρχουν πάνω στο δάπεδό της. Ετσι, ξαφνικά μπορεί μία στροφή από αριστερή να γίνει δεξιά, να στενέψει ή να φαρδύνει η διαδρομή και διάφορες άλλες αλλαγές, χάρη στις οποίες το παιχνίδι αποκτά ενδιαφέρον.

Κατά τα άλλα, το Track Attack περιέχει τα αναμενόμενα από ένα παιχνίδι αυτού του είδους. Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των πολλών αυτοκινήτων που περιλαμβάνονται και στα οποία μπορείτε να κάνετε upgrade με διάφορα ανταλλακτικά κατά τη διάρκεια των αγώνων με τα χρήματα που κερδίζετε. Υπάρχουν 12 πίστες (και όχι 39 όπως αναφέρεται στο κουτί). Υπάρχουν, όμως, πολλές ακόμη (μάλλον θα έχουν προστεθεί στο σύνολο και αυτές) στις οποίες αγωνίζεστε με αντίπαλο, εάν δεχθείτε το χρηματικό στοίχημα που σας προτείνει, το οποίο βέβαια μπορεί να σας αποφέρει αρκετά χρήματα αλλά ενδεχομένως και να σας αφαιρέσει.



Οπως σε όλα τα παιχνίδια racing, έτσι και στο συγκεκριμένο υπάρχουν πολλές διαφορετικές κάμερες μέσω των οποίων παρακολουθείτε τη δράση (cockpit, external, trackside, under the bonnet) και, φυσικά, όλα τα απαραίτητα replays. Τέλος, όπως συμβαίνει με όλα τα παιχνίδια της Microprose, οι τομείς των γραφικών και του ήχου είναι προσεκτικά σχεδιασμένοι. Σε ό,τι αφορά ειδικά τον δεύτερο τομέα, πρέπει να σημειωθεί ότι το παιχνίδι χρησιμοποιεί την τεχνική Qsound, με τη βοήθεια της οποίας δημιουργείται μια πιο surround αίσθηση στον ήχο και τα ηχητικά effects.

Καταλήγοντας, το Track Attack δεν είναι ένα "επαναστατικό" παιχνίδι του χώρου, ωστόσο διαθέτει όλα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά που διακρίνονται για την ποιότητά τους. Οσον αφορά στο gameplay, είναι κάτι το διαφορετικό από ό,τι έχουμε δει μέχρι σήμερα. Αναντίρρητα, πρόκειται για ένα ευχάριστο διάλειμμα από τα πολύ "ρεαλιστικά simulations".

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline, η οποία και το αντιπροσωπεύει.

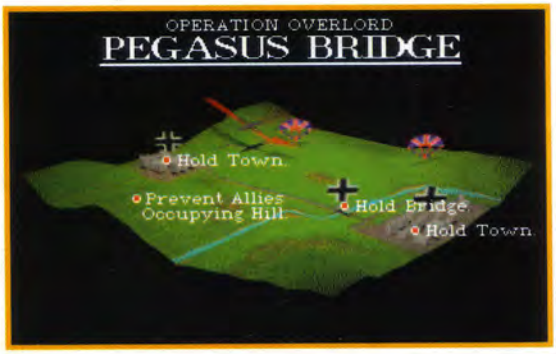
του Αργύρη Γιαγιά



ΓΡΑΦΙΚΑ 86% ΗΧΟΣ 89% GAMEPLAY 86% ΓΕΝΙΚΑ 86%

ΕΙΔΟΣ STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ OCEAN

Offensive



Τα τελευταία χρόνια, τα παιχνίδια στρατηγικής έχουν αποκτήσει μια πολυπληθή ομάδα οπαδών παγκοσμίως. Ετσι, λοιπόν, ενώ μέχρι πρότινος ελάχιστα software houses κατασκεύαζαν τέτοιου είδους παιχνίδια, τώρα όλο και περισσότερα διεισδύουν σε αυτόν το χώρο. Μετά την εκπληκτική επιτυχία, μάλιστα, που σημείωσε το πασίγνωστο Command and Conquer, ο ρυθμός παραγωγής παιχνιδιών που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία είναι απίστευτος. Σε όλο αυτό το κλίμα με τους ξέφρενους ρυθμούς εμφανίζεται και η Ocean με την κυκλοφορία του Offensive, που θέλει να μπει "επιθετικά" στα top του είδους. Η υπόθεση του παιχνιδιού εκτυλίσσεται γύρω στα τέλη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, μεταξύ των ετών 1944 και 1945. Εσείς έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε την πλευρά που θα υποστηρίζετε. Με άλλα λόγια, αν θα είστε με τις συμμαχικές δυνάμεις ή με τα στρατεύματα των Γερμανών. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για πλούσια δράση κατά τη διάρκεια των πολλών αποστολών που ακολουθούν. Μπορείτε να παρακολουθείτε την εξέλιξη της μάχης από ψηλά και διαγωνίως, όπως σχεδόν σε όλα τα παιχνίδια



αυτού του είδους. Εξαιρετική εντύπωση δημιουργούν τα καλοσχεδιασμένα γραφικά. Βλέποντας όλο το χάρτη μπορείτε με μια γρήγορη ματιά να δείτε τις θέσεις των αντιπάλων σας και έτσι να καταστρώσετε το απαραίτητο σχέδιο αντιμετώπισής τους. Ομως, από την πρώτη κιόλας στιγμή θα παρατηρήσετε το πρώτο πρόβλημα. Το κλικ που πρέπει να κάνετε για να διαλέξετε κάποια ομάδα (unit) από το στράτευμά σας μπορεί να αποδειχθεί μεγάλος μπελάς, διότι συχνά δεν είναι κατανοητό το σημείο όπου βρίσκονται οι στρατιώτες, με αποτέλεσμα να προσπαθείτε να διαλέξετε κενό τετραγωνάκι. Αν, βέβαια, προσπαθήσετε να επιλέξετε περισσότερα από ένα units ταυτόχρονα, το πρόβλημα γίνεται ακόμα πιο έντονο. Εάν βρεθείτε σε μια σκληρή σύγκρουση, αποδεικνύεται μάλιστα αρκετά εκνευριστικό. Ακόμα, αν "καταφέρετε" να επιλέξετε τα units που θέλετε, θα πρέπει πρώτα να δώσετε την εντολή και κατόπιν το χώρο όπου μπορεί να εκτελεστεί. Το άσχημο είναι ότι τη στιγμή εκείνη δεν μπορείτε να κάνετε και scroll μέσα στο χάρτη. Επάνω από κάθε ομάδα στρατιωτών υπάρχουν τρεις ενδείξεις: μία για το ηθικό τους, μία για τις ζημιές που έχουν υποστεί και μία για τη δυνατότητα άμυνας σε εχθρικά πυρά. Πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί σχετικά με τις ενδείξεις αυτές διότι έτσι σώζετε τους στρατιώτες σας χρησιμοποιώντας τα εφόδια που βρίσκονται διάσπαρτα σε κάθε πίστα. Με την ολοκλήρωση κάθε πίστας παίρνετε και έναν κωδικό για να ξαναπαίξετε το level αυτό. Επίσης, πριν από κάθε αποστολή υπάρχει ένα μικρό αλλά περιεκτικό briefing με τους στόχους της αποστολής. Στην αρχή κάθε level υπάρχουν μερικές όμορφες εικόνες, που όμως τελικά, δεν προσφέρουν κάτι ιδιαίτερο στην όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, καθώς ο τρόπος χειρισμού είναι πάντα το "άλφα και το ωμέγα" σε ένα strategy game. Τέλος, πρέπει να αναφερθεί ότι, αν και οι πρώτες πίστες τελειώνουν σχετικά εύκολα, αυτές που ακολουθούν θα τεστάρουν τις γνώσεις και την εμπειρία σας σε αποστολές θανάτου.

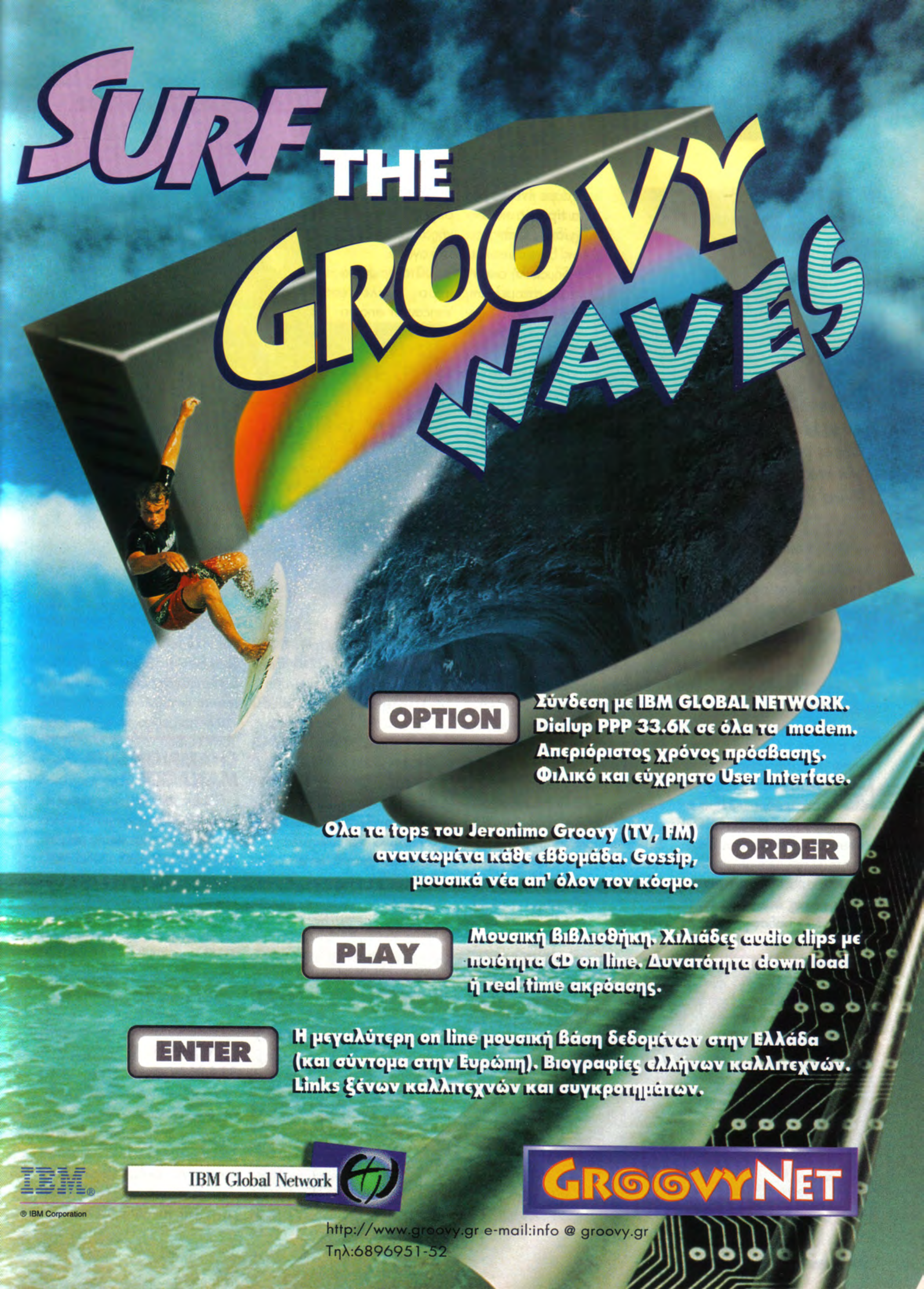
Του Κωνσταντίνου Γιαγιά

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 DX2-66MHz
ΚΑΡΤΑ: VGA 512K (vesa compatible)
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΜΝΗΜΗ: 8MB
HD: 10MB
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1



ΓΡΑΦΙΚΑ 76% | ΗΧΟΣ 60% | GAMEPLAY 62% | ΓΕΝΙΚΑ 62%


SURF THE GROOVY WAVES
OPTION
Σύνδεση με IBM GLOBAL NETWORK. Dialup PPP 33.6K σε όλα τα modem. Απεριόριστος χρόνος πρόσβασης. Φιλικό και εύχρηστο User Interface.
ORDER
Ολα τα tops του Jeronimo Groovy (TV, FM) ανανεωμένα κάθε εβδομάδα. Gossip, μουσικά νέα απ' όλον τον κόσμο.
PLAY
Μουσική βιβλιοθήκη. Χιλιάδες audio clips με ποιότητα CD on line. Δυνατότητα down load ή real time ακρόασης.
ENTER
Η μεγαλύτερη on line μουσική βάση δεδομένων στην Ελλάδα (και σύντομα στην Ευρώπη). Βιογραφίες ελλήνων καλλιτεχνών. Links ξένων καλλιτεχνών και συγκροτημάτων.
IBM
IBM Global Network
® IBM Corporation
GROOVYNET
http://www.groovy.gr e-mail:info @ groovy.gr
Τηλ:6896951-52

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Μετά τις καλοκαιρινές διακοπές επανερχόμαστε με ό,τι νεότερο από το χώρο των tips για τα παιχνίδια που κυκλοφορούν. Μάλιστα αυτόν το μήνα, σε συνέχεια του αφιερώματος του προηγούμενου τεύχους στο Euro '96 και τα παιχνίδια ποδοσφαίρου για PC, παρουσιάζουμε ένα μικρό αφιέρωμα στα tips για ποδοσφαιρικά παιχνίδια. Επίσης, εκτός των άλλων, θα βρείτε και tips για τα πιο δημοφιλή αυτήν τη στιγμή αλλά και στο μέλλον doom-clone παιχνίδια.

FIFA 96

Φυσικά, δεν θα μπορούσαμε να ξεκινήσουμε με κάποιο άλλο παιχνίδι εκτός του Fifa '96, το οποίο ακόμα και τώρα θεωρείται το κορυφαίο του είδους. Μετά λοιπόν τις ατέλειωτες ώρες που έχετε περάσει παίζοντας το παιχνίδι, καιρός να μάθετε και όλα τα bonus options που διαθέτει.

Για να ενεργοποιήσετε τις special ομάδες:

1. Επιλέξτε Quit to DOS στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού.

2. Καθώς εμφανίζεται το video με τα credits του παιχνιδιού, πληκτρολογήστε XPLAY και return. Αυτόματα θα μεταφερθείτε στην οθόνη επιλογής ομάδων για φιλικό παιχνίδι, αλλά τώρα έχετε μερικές νέες ομάδες στη διάθεσή σας. Είναι οι All Nighters, As Designed, Strontium 90, The Grips και The Rod Benders. Πολλοί από τους παίκτες αυτών των ομάδων έχουν ειδικές ικανότητες.

Για να ενεργοποιήσετε τα Enchanced Play modes:

1. Πηγαίνετε στην οθόνη επιλογής ομάδων φιλικού αγώνα.

2. Στο αριστερό μέρος επιλέξτε Vancouver από το USA League.

3. Στο δεξί μέρος επιλέξτε Canada από το International League.

4. Πατήστε Ctrl, Alt, Insert.

Θα εμφανιστεί το Enchanced play modes menu με πάρα πολλές options οι οποίες αλλάζουν ριζικά το παιχνίδι. Αφού το ενεργοποιήσετε μια φορά μπορείτε να καλέσετε το ίδιο μενού οποιαδήποτε στιγμή πατώντας το πλήκτρο F1. Οι επιλογές σε αυτό το μενού είναι:

Ball Size: Normal, Big, Bigger, Biggest

Ball Personality: Normal, Curve ball, Crazy ball

Invisible Walls: Disabled, Enabled

Team A/B:

- **Size:** Normal, Big Player, Big Team
- **Jersey:** Normal, Beefcake, Suspenders, Muscle shirt, Invisible man
- **Goalie:** Normal, Lame
- **Players:** Normal, Super Goalie, Super Defense, Super Offense, Super Team
- **Shots:** Normal, Super



PREMIER MANAGER 3

Ο οικονομικός ήταν ο βασικός παράγοντας για τον οποίο δεν μπορούσατε να φτιάξετε μια καλή ομάδα, αλλά αυτός δεν ισχύει τώρα πια. Με το τηλέφωνο καλέστε τον αριθμό 945475 και αυτόματα θα προστεθούν 1.5 εκατομμύριο λίρες στο λογαριασμό σας. Εναλλακτικά μπορείτε να καλέσετε το νούμερο 718143 και θα πάρετε έναν top-class assistant manager.



ACTUA SOCCER

Το μόνο παιχνίδι που διεκδικεί την πρωτιά από το Fifa '96 διαθέτει και αυτό τα δικά του κρυφά bonuses.

Ξεκινήστε το παιχνίδι δίνοντας SOCCER -01142475549 και η υπερ-ομάδα Gremlin Showbiz XI θα προστεθεί στις διαθέσιμες ομάδες. Καλό θα ήταν να την επιλέξετε.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Εδώ μπορεί να μην μπορούμε να σας δώσουμε χρήματα, αλλά ένας καλός προπονητής μπορεί να φτιάξει μια καλή ομάδα ακόμα και με "δεύτερους" παίκτες. Απλώς εισάγετε το όνομα του Terry Venables, όταν σας ζητηθεί το όνομά σας, και αμέσως προάγεστε σε International Manager και κερδίζετε όλα τα προνόμια της νέας σας θέσης.

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Μπορεί να έχετε χρήματα αλλά και πάλι δεν μπορείτε να κερδίσετε τους αγώνες. Αν σας λείπουν όμως κι αυτά, τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα. Οταν κληθείτε να δώσετε όνομα, δώστε το MAKE BELIEVE. Τώ-

ρα, όποτε χρειάζεστε μετρητά, απλώς πατήστε το + για να πάρετε αυτόματα 100.000 δολάρια ή πατήστε ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ 1, 2 ή 3 ώστε να κερδίσετε με αντίστοιχα γκολ τον επόμενο αγώνα.



DUKE NUKEM 3D

Μέχρι την κυκλοφορία του Quake ήταν με διαφορά το καλύτερο του είδους. Οταν το παρουσιάσαμε δώσαμε παράλληλα κάποια από τα cheats του. Τώρα όμως μπορείτε να έχετε ολοκληρωμένο τον κατάλογο με τα tips του παιχνιδιού, τα οποία - όπως πάντα- πληκτρολογείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

DNSTUFF: Ολα τα όπλα και κλειδιά

DNCORNHLIO: God mode

DNCASHMAN: Πάρα πολλά λεφτά

DNITEMS: Οτιδήποτε χρειαστείτε, διαθέσιμο

DNRATE: Εμφανίζεται το frame rate

DNHYPER: Σας δίνει μερικές βολές από steroids

DNSCOTTY##: Σας μεταφέρει σε κάποιο άλλο level (δίνετε αριθμό επεισοδίου και αριθμό level

DNKROZ: Ενα διαφορετικό God mode

DNBETA: Εμφανίζεται ένα μήνυμα

DNCOSMO: Εμφανίζεται ένα διαφορετικό μήνυμα

DNALLEN: Και πάλι ένα ακόμα μήνυμα

DNVIEW: Εμφανίζεται ο Duke μπροστά σας

DNKEEN: Νυχτερινή όραση

DNUNLOCK: Ανοίγει όλες τις πόρτες σε ένα level

DNENDING: Σας πηγαίνει στο τέλος του παιχνιδιού

DNWEAPONS: Ολα τα όπλα

DOOM 2

Πρόκειται σίγουρα πλέον για ένα πολύ παλιό παιχνίδι, αλλά ενόψει της εμφάνισης του Quake σίγουρα θα θέλετε να δείτε το finale του παιχνιδιού. Μια λοιπόν και δεν είχαν δοθεί μέσα από αυτήν τη στήλη κάποια tips του παιχνιδιού, έστω και αργά σας δίνουμε τα πιο δημοφιλή από αυτά για να περάσετε και τα σημεία που δεν μπορούσατε μέχρι σήμερα. Πρέπει να βιαστείτε, το Quake έρχεται.

IDDQD: Είστε άτρωτος

IDKFA: Ολα τα όπλα και πυρομαχικά

IDCLEV:** Επιλογή επιπέδου, όπου ** είναι ο αριθμός του level

IDDT: Εχετε διαθέσιμο όλο το χάρτη





QUAKE

Μπορεί να μην έχετε προλάβει να παίξετε ακόμα μαζί του, αλλά εάν χρειαστείτε βοήθεια την έχετε από τώρα. Ως γνήσιος απόγονος του Doom το Quake περιέχει αντίστοιχα tips και τις λέξεις που ακολουθούν τις δίνουμε στο console.

GOD: God mode

NOCLIP: Περνάτε μέσα από τους τοίχους

IMPULSE 9: Ολα τα όπλα και κλειδιά

KILL: Αυτοκτονία

FLY: Πετάτε (με τα πλήκτρα D και C)

NOTARGET: Τα τέρατα δεν σας επιτίθενται εκτός και αν τα πυροβολήσετε

MAPE#M#: Μεταφέρεστε στο επεισόδιο που επιλέγετε (όπου # τοεπεισόδιο και το level που θέλετε να πάτε)

IMPULSE 1: Shotgun

IMPULSE 2: Super Shotgun

IMPULSE 3: Nailgun

IMPULSE 4: Super Nailgun

IMPULSE 5: Grenade Launcher

IMPULSE 6: Rocker Launcher

IMPULSE 7: Lightning Gun

IMPULSE 9: Ολα τα όπλα και πλήρη πυρομαχικά

IMPULSE 255: Παίρνετε το Quad Damage

REGISTERED 1: Κάνει το παιχνίδι να νομίζει ότι είναι registered version. Μπορείτε να περάσετε από τα barriers αλλά εάν περάσετε μέσα από την πύλη το παιχνίδι κάνει crash.

SV_GRAVITY X: Οπου Χ είναι ένα νούμερο. Κάνετε τεράστια άλματα.

GIVE SHELLS X: Οπου Χ ένα νούμερο μέχρι το 244.

GIVE NAILS X: Οπου Χ ένα νούμερο μέχρι το 244.

GIVE ROCKETS X: Οπου Χ ένα νούμερο μέχρι το 244.

GIVE CELLS X: Οπου Χ ένα νούμερο μέχρι το 244.

GIVE HEALTH: Σκοτώνεστε αμέσως.

■

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Από το τεύχος αυτό θα προσπαθήσω να είμαι πιο αυστηρός στις βαθμολογίες που δίνω στα διάφορα reviews, αφού εσείς το ζητήσατε, αν και κάτι τέτοιο δεν μου είναι ιδιαίτερα εύκολο, μια και όταν βαθμολογώ ένα παιχνίδι είμαι πάντα επηρεασμένος από αυτό. Και αν το παιχνίδι μού αρέσει, παθιάζομαι πάρα πολύ όπως ακριβώς όταν ξεκίνησα να ασχολούμαι με τα adventures. Πάντως, ειδικά για τις βαθμολογίες των Gabriel Knight 2, Ripper και Zork Nemesis δεν θα άλλαζα ούτε μία μονάδα.

Σε πολλά γράμματά σας, επίσης, επισημαίνετε ότι πρέπει να αναφέρουμε και σε τι είδους "μηχάνημα" παίζονται τα παιχνίδια των reviews. Εχετε δίκιο. Το PC στο οποίο δοκιμάζονται τα παιχνίδια, από το Πάσχα και μετά, είναι ένας Pentium στα 133 MHz με 32 MB RAM, κάρτα γραφικών την Millenium της Matrox, κάρτα ήχου την ProAudio Spectrum Studio και με οκταπλό CD-ROM της Toshiba.

Η Sierra ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει μία σειρά παιχνιδιών που σίγουρα θα κλέψουν την παράσταση. Οταν θα διαβάζετε αυτό το άρθρο, ήδη θα έχει έρθει το περίφημο LIGHTHOUSE που πολλοί το συγκρίνουν με το Myst. Μέχρι το Δεκέμβριο θα έχουν κυκλοφορήσει τα LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL!, PHANTASMAGORIA 2: A PUZZLE OF FLESH, RAMMA και το BETRAYAL IN ANTARA, πέντε τίτλοι που αναμένεται να σημειώσουν πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία.

Μία ακόμη πολύ σημαντική είδηση από την Sierra. Η εταιρία ξαναπροσέλαβε τους Lori και Corey Cole για τη δημιουργία του QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE. Η ιστορία εξελίσσεται στην Silmaria, ένα νησί, ενώ το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι πρόκειται για multiplayer!

Ας επανέλθουμε όμως στις νέες κυκλοφορίες της εταιρίας. Στο Larry 7 βρίσκεσαι πάνω στο πιο κακόγουστο κρουαζιερόπλοιο του κόσμου το οποίο κυβερνά ο Captain Thygh. Τι συμβαίνει πάνω στο πλοίο; Ε, τι άλλο! Το πλοίο είναι γεμάτο υπέροχες γυναίκες και ως συνήθως ο Larry δεν μπορεί να κρατηθεί μακριά τους. Λέγεται ότι έχει το καλύτερο χιούμορ από όλα τα παιχνίδια της σειράς.

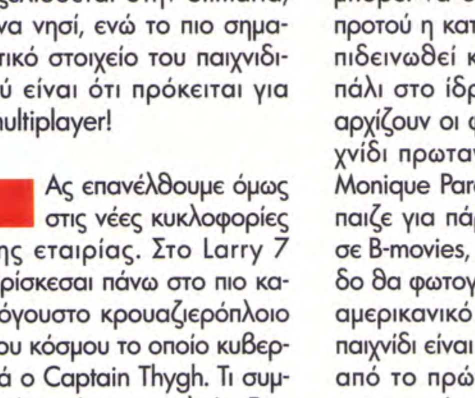
Στο Phantasmagoria 2 είσαι ο Curtis Craig, ένας νεαρός που δούλευε στο Wyntech Corporation, και έχεις μία πανέμορφη φιλενάδα, την Jocilyn. Εχεις βγει από το ψυχιατρείο, όπου σε είχαν κλείσει για περίπου έναν χρόνο. Το μόνο που θέλεις είναι να ζήσεις μία κανονική ζωή. Ξαφνικά, όμως, όλα φαίνεται να σου πηγαίνουν στραβά. Με τη βοήθεια του φίλου σου Trevor θα προσπαθήσεις να μελετήσεις την ιστορία της οικογένειάς σου, για να ανακαλύψεις τι μπορεί να σου συμβαίνει, προτού η κατάστασή σου επιδεινωθεί και σε βάλουν πάλι στο ίδρυμα. Και τότε αρχίζουν οι φόνοι... Στο παιχνίδι πρωταγωνιστεί και η Monique Parent που, ενώ έπαιζε για πάρα πολύ καιρό σε B-movies, αυτή την περίοδο θα φωτογραφηθεί για το αμερικανικό "Playboy". Το παιχνίδι είναι πιο τρομακτικό από το πρώτο της σειράς και το επίπεδο δυσκολίας του θα κυμαίνεται ανάμεσα στο Phantasmagoria 1 και το Gabriel Knight 2.

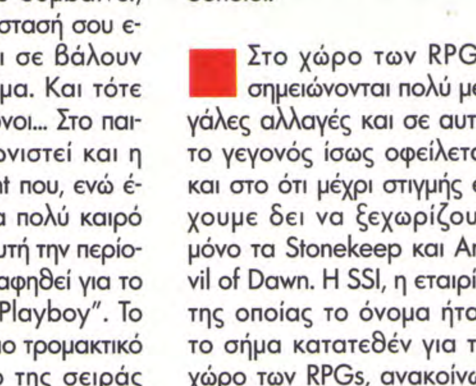
Οσον αφορά στο Rama, δεν έχει γίνει γνωστό τίποτε το ιδιαίτερο ακόμη.

Στο Betrayal in Antara, που θα κυκλοφορήσει το Νοέμβριο, η δράση εξελίσσεται στις ανατολικές επαρχίες της Antara. Θα αντιμετωπίσεις μία σειρά πολιτικών δολοπλοκιών μέχρι να μπορέσεις να ξαναφέρεις την ειρήνη στην περιοχή. Το παιχνίδι θα έχει SVGA γραφικά με rendered backgrounds και hand-drawn maps. Το σύστημα των μονομαχιών, που τόσο αίσθηση προκάλεσε, έχει βελτιωθεί καθώς θα περιλαμβάνει fully-animated εχθρούς, ενώ το speech έχουν επιμεληθεί γνωστοί ηθοποιοί.

Στο χώρο των RPGs σημειώνονται πολύ μεγάλες αλλαγές και σε αυτό το γεγονός ίσως οφείλεται και στο ότι μέχρι στιγμής έχουμε δει να ξεχωρίζουν μόνο τα Stonekeep και Anvil of Dawn. Η SSI, η εταιρία της οποίας το όνομα ήταν το σήμα κατατεθέν για το χώρο των RPGs, ανακοίνωσε ότι για ένα πολύ μεγάλο διάστημα δεν θα ξανασχοληθεί με τα παιχνίδια αυτά. Το Deathkeep είναι το τελευταίο της RPG και είναι ά-

BETRAYAL IN ANTARA ΤΗΣ SIERRA





γνωστο το πότε θα έρθει στη χώρα μας. Ο βασικός λόγος βρίσκεται στην απόφαση της TSR να δώσει δικαιώματα από τους "κόσμους" της και σε άλλες εταιρίες. Ετσι, η SSI θα ασχοληθεί προς το παρόν μόνο με War και Strategy games. Εχει κρατήσει για τον εαυτό της μόνο τα αποκλειστικά δικαιώματα για τον κόσμο του Dark Sun, καθώς στηρίζει πάρα πολλά στην on-line έκδοσή του στο Internet.

Η Origin ανακοίνωσε ότι -προς το παρόν- ασχολείται μόνο με την προετοιμασία του Ultima 9 και της on-line έκδοσης του Ultima στο Internet, η οποία αναμένεται να αρχίσει την κανονική της λειτουργία το Δεκέμβριο. Το Dark Sun και το Ultima θεωρούνται από τους ειδικούς ως τα κορυφαία online RPGs που έχουν σχεδιαστεί για το Internet.

Η Take 2 πήρε τα δικαιώματα του κόσμου του Ravenloft, αλλά οι πληροφορίες αναφέρουν ότι το Iron & Blood που ετοιμάζει πάνω στον κόσμο αυτό θα είναι ένα fighting game ανάμεσα σε σένα και τον Baron von Strahd. Η Interplay πήρε τα δικαιώματα των Forgotten Realms και Planescape κόσμων και δουλεύει, βασισμένη στη θεματολογία τους, δύο RPGs τα οποία όμως θα κυκλοφορήσουν μέσα στο 1997. Ο Forgotten Realms είναι ο πιο γνωστός κόσμος και η εταιρία ετοιμάζει δύο παιχνίδια βασισμένα σε αυτόν, αλλά κανένα του δεν θα είναι RPG!

LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL ΤΗΣ SIERRA





Οι φίλοι των RPGs ας σημειώσουν ότι μέχρι τα Χριστούγεννα περιμένουμε να κυκλοφορήσουν τα: ELDER SCROLLS: DAGGERFALL, BETRAYAL IN ANTARA, RETURN TO KRONDOR, DIABLO, NEMESIS THE WIZARDRY ADVENTURE, DUNGEON KEEPER, SHADOW OVER RIVA και το LAND OF LORE 2. Δηλαδή, τόσο καιρό δεν βλέπαμε τίποτα και ξαφνικά θα μας πέσουν οκτώ πολύ μεγάλα παιχνίδια μαζεμένα. Και άντε να τα παρουσιάσεις κιόλας...

Η είδηση έσκασε σαν βόμβα. Το HARVESTER, που είχε εξαγγελθεί εδώ και δύο-τρία χρόνια ως το κορυφαίο adventure που θα είχε ποτέ εμφανιστεί, θα κυκλοφορήσει οριστικά μέχρι τα Χριστούγεννα. Η Merit Software ανακοίνωσε ότι η τεράστια αυτή καθυστέρηση οφειλόταν στην έλλειψη χρημάτων για το συγκεκριμένο project. Να το δούμε και να μην το πιστέψουμε.

Η Rocket Science, επιτέλους, ετοίμασε το OBSIDIAN, ένα παιχνίδι στο στιλ του Myst. Σε αυτό ψάχνεις να βρεις το φίλο σου Max που εξαφανίστηκε και για να τον βρεις πρέπει να μπεις σε ένα γιγαντιαίο "οικοδόμημα" που εμφανίστηκε ξαφνικά στη μέση ενός δάσους. Αφού μπεις στο οικοδόμημα αυτό, θα πρέπει να ταξιδέψεις σε τέσσερις διαφορετικούς κόσμους σχεδιασμένους με 3D rendered γραφικά.

Το παιχνίδι διακρίνεται για τα πάρα πολύ καλά και έξυπνα puzzles που διαθέτει. Η εταιρία επίσης θα κυκλοφορήσει και το THE SPACE BAR του Steve Meretzky, ο οποίος έφτιαξε τη δική του εταιρία με το όνομα Boffo, που βασίζεται στο εκπληκτικό χιούμορ του δημιουργού του, μια και το παιχνίδι είναι μία science fiction παρωδία.

Την πιο μεγάλη όμως αίσθηση στο χώρο δημιούργησε η αποχώρηση από την MicroProse των Sid Meier, Jeff Briggs και Brian Raynolds, οι οποίοι δημιούργησαν τη δική τους εταιρία με το όνομα Firaxis. Γι' αυτό όμως καθώς και για άλλες εξελίξεις του χώρου περισσότερα στο επόμενο τεύχος.

■

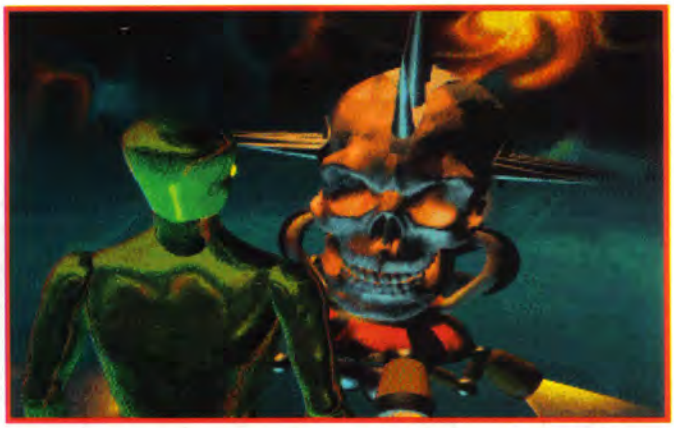
PHANTASMAGORIA 2: A PUZZLE OF FLESH ΤΗΣ SIERRA





Οι καλοκαιρινές διακοπές μας τελείωσαν μάλλον απότομα, μια και μας προέκυψε προεκλογικός Σεπτέμβρης. Σε κάθε περίπτωση διατηρήστε την ψυχραιμία σας. Ο μετεκλογικός χειμώνας θα είναι πολύ-πολύ δύσκολος. Η ανάγκη για ψυχαγωγία, η ανάγκη να "ξεφύγουμε λιγάκι από τη σκληρή πραγματικότητα" θα είναι ακόμη πιο δυνατή. Εμείς θα είμαστε εδώ με τις λύσεις των αγαπημένων μας Adventures και RPGs για να σας βοηθήσουμε. Στο επόμενο τεύχος θα ξαναγυρίσουμε στην κανονική μορφή του Adventure SOS, δηλαδή στις απαντήσεις των γραμμάτων σας.

● **του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη**

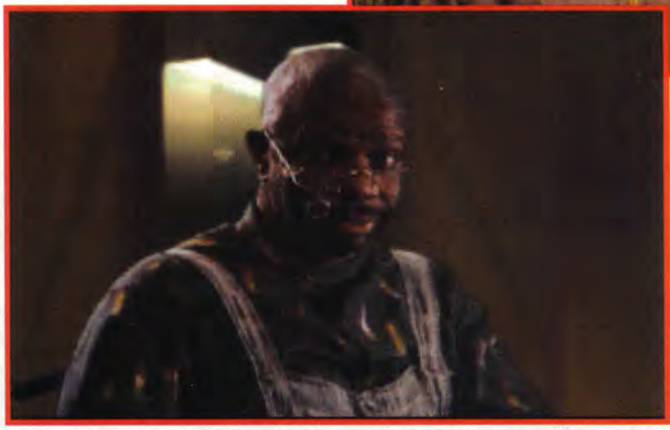


Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ RIPPER

Το ACT 3 του παιχνιδιού είναι αρκετά περίπλοκο, καθώς εδώ ξεκαθαρίζεται ποιο από τα τέσσερα PATHs του παιχνιδιού θα ακολουθήσει ο παίκτης. Καθένα από τα PATHs αυτά καθορίζεται από το ποιος είναι ο Ripper. Υπάρχουν τέσσερις ύποπτοι στο παιχνίδι, οι Dr Burton, Falconetti, Magnotta και η Catherine (ναι, και όμως είναι αλήθεια...), σε καθέναν από τους οποίους αντιστοιχεί ένα PATH. Το ποιο ακριβώς PATH θα ακολουθήσετε παίζοντας για πρώτη φορά το παιχνίδι είναι τελείως random. Στη συνέχεια της λύσης που ακολουθεί έχω προσπαθήσει να καταγράψω όλες τις δυνατές περιπτώσεις. Πιστέψτε με, η προσπάθεια αυτή αποδείχθηκε εξαιρετικά επίπονη. Φυσικά, εσείς θα δείτε στην πράξη αν όντως τα έχω καταφέρει.

Ύστερα από την αρκετά εκτεταμένη εισαγωγή της ACT 3 ξεκινάς στην Police Station. Μίλα στον Brannon. Αν σου πει ότι βρέθηκαν αποτυπώματα (του Vigo Haman) στο μαχαίρι είσαι στο PATH 4. Πήγαινε και μίλα στον Magnotta. Πες του ότι είναι ο Ripper. Αν σου δώσει μία φωτογραφία του Falconetti ως Ripper τότε είσαι στο PATH 3. (Αν πάρεις τη φωτογραφία αυτή, πήγαινε κατευθείαν στο διαμέρισμα του Magnotta.) Πήγαινε στο Falconetti's safehouse και μίλα του στο πίσω δωμάτιο. Πες του ότι είναι ο πιο πιθανός ύποπτος. Αν σου δώσει μία φωτογραφία του Magnotta ως Ripper (προφανώς από το μυαλό της Catherine), τότε είσαι στο PATH 2. Αν μέχρι εδώ δεν σου είπαν ότι βρέθηκαν αποτυπώματα στο μαχαίρι ή δεν σου έδωσαν καμία φωτογραφία, τότε είσαι στο PATH 1.





Πήγαινε τώρα στο διαμέρισμα του Magnotta. Αν ΔΕΝ είσαι στο PATH 3, θα πάρεις ένα μήνυμα από τον Ripper. Αποσύνδεσε το lock που έχει οκτώ buttons (υπάρχουν έξι circuits, διαίρεσε το νούμερο κάθε circuit διά του τέσσερα και η απάντηση θα είναι το νούμερο που ζητάς). Μπες μέσα και παρατήρησε τα neon sign και computer equipment. Βρες το Catherine's WAC και σκανάρισε την τελευταία της καταχώριση με το δικό σου WAC. Τώρα στο WAC σου διάβασε την καταχώριση αυτή (λέει ότι το ποιος είναι ο Ripper μπορεί να βρεθεί στο Web Runner Ripper game).

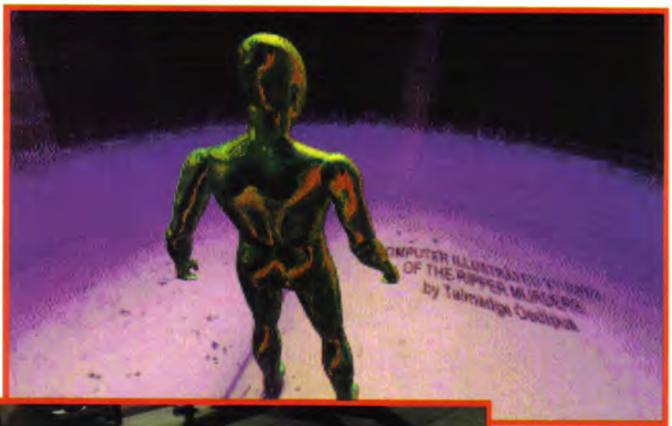
Πήγαινε στο newsroom. Αν είσαι στο PATH 3 θα πάρεις ένα μήνυμα από τον Ripper. Πήγαινε στο γραφείο του Dodd και μίλα του. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους.

Αν είσαι στο PATH 4, ρώτα τον για τον Vigo Haman. Πήγαινε στο γραφείο σου και μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στο Wofford Well (password: VULCAN). Μίλα στο ολόγραμμα του Hamilton Wofford. Μάθε για τα τρία weapons, το Vitrual Whitechapel, τα passwords για τα weapons wells, το software integrator και τη χρήση κάθε όπλου. Από εδώ πήγαινε κατευθείαν στο Weapon One Well (password: PEGASUS). Πρόκειται για ένα αρκετά δύσκολο

ADVENTURE SOS SOS SOS









σκακιστικό παιχνίδι με δικούς του νόμους. Πρώτα απ' όλα, πρέπει να βγάλεις από τη μέση τα πιόνια σου.

Οι δύο χρυσοί knights σου είναι άχρηστοι μέχρι τη στιγμή που θα ξεμπερδέψεις με τα πιόνια. Τα πιόνια προχωρούν ένα τετράγωνο σε κάθε κατεύθυνση και δεν μπορούν να επιτεθούν στους αντίπαλους knights. Οταν τα πιόνια επιτεθούν ή φθάσουν στην άλλη άκρη γίνονται "fat men" και θα προχωρούν σαν πιόνια, αλλά τώρα πια μπορούν να επιτεθούν στους αντίπαλους knights. Τα knights κινούνται ανά ένα ή δύο τετράγωνα προς κάθε κατεύθυνση, οι βασιλιάδες ανά ένα τετράγωνο αλλά όχι διαγώνια, οι δε knights του computer είναι ενεργοί από την αρχή... Για όλους όσοι θέλουν να ξεμπερδέψουν γρήγορα με το puzzle αυτό δεν έχουν παρά να πληκτρολογήσουν τη λέξη-κωδικό "ASPIRIN".

Ετσι θα περάσουν αμέσως το chess game puzzle και θα πάρουν το weapon one.

Τώρα πήγαινε στο Weapon Two Well (password: ORESTES). Αντιμετωπίζεις ένα οπλισμένο τέρας. Πρέπει να το πυροβολήσεις στο μπλε μάτι του για να το νικήσεις. Οσοι δυσκολεύεστε μπορείτε να το νικήσετε αμέσως πληκτρολογώντας τη λέξη-κωδικό "ARCADE".

Φύγε και πήγαινε στο Weapon Three Well (password: ODYSSEUS). Εδώ θα αντιμετωπίσεις άλλο ένα τέρας. Πρέπει να το κτυπήσεις στο κόκκινο μάτι του για να το νικήσεις. Οσοι δυσκολεύονται μπορούν κάλλιστα να το νικήσουν αμέσως πληκτρολογώντας τη λέξη-κωδικό "ARCADE".

Αφού πάρεις και τα τρία όπλα πήγαινε στο Virtual Herald Well και διάβασε το άρθρο σου για τη δολοφονία του Vic. Σημείωσε τις ημερομηνίες των φόνων. Φύγε και πήγαινε στο Falconetti's Secret Well (password: LEATHER APRON). Μέσα, γύρνα δύο φορές αριστερά για να βρεις το βιβλίο που επισήμανε ο Gambit. Διάβασε το γράμμα του Ripper στην πρώτη σελίδα και κατόπιν γύρνα στις σελίδες εκ των οποίων η αριστερή είναι μία λίστα με βιβλία και η δεξιά άδεια. Με βάση το γράμμα του Ripper λύνεις αυτόν το γρίφο. Σε κάθε περίπτωση η σωστή διάταξη είναι:

1. The VR-Living Complete Book of Home Repair
2. The Open Road: A History of 20th Century Auto Racing
3. Epilectic Reactions to VR Environments
4. The NEO New Age: Tearing Down the Myths
5. Earn Thousands as a VR Data Angel
6. The Duchess in the Clock Tower
7. Virtual Fly Fishing, Where There's Always A Hatch To Match
8. Phoenix: Phact Or Phicion?
9. Short Excursions into VR Role Playing
10. Topical Agents for the Treatment of Hemhorrhaging
11. Deficit Spending in the Late 20th Century
12. Van Gogh: A Psychological Study
13. Keep Sharp: A Cutlery Collector's Bible
14. Rabbi T.S. Foote: A Biogaphy

Αν τα παραπάνω σας φαίνονται μπερδεμένα, πληκτρολογήστε τη λέξη-κωδικό "SONGE". Σε κάθε περίπτωση ο παίκτης θα πάρει ένα audio journal του πρωτότυπου game Ripper των



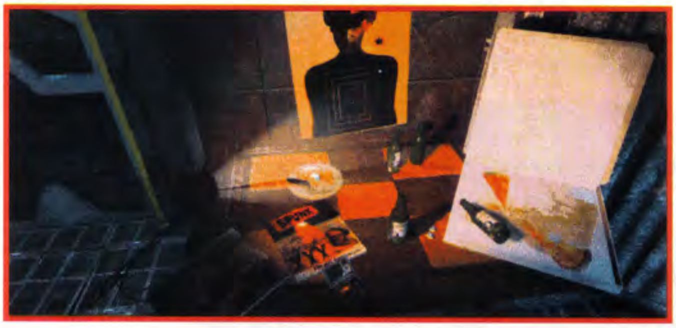
Web Runners, το οποίο σκανάρει στο WAC του.

Μπορείς πλέον να φύγεις από το Cyberspace και στο Newsroom από το WAC σου παίξε το audio file και άκουσέ το πολύ προσεκτικά.

Φύγε και πήγαινε στο Soap Beatty's Smoke Shop, μίλα του εξαντλώντας όλους τους δυνατούς διαλόγους και στη συνέχεια πήγαινε πίσω στο Meta-Cog στο Tribecca Center. Πήγαινε στο ICU και μίλα στον Bud. Γύρνα δεξιά και στον υπολογιστή πληκτρολόγησε τις ημερομηνίες των φόνων του Ripper: 11-19, 11-20, 11-21. Το μυαλό της Catherine θα αντιδράσει στις ημερομηνίες αυτές. Μίλα στον Bud γι' αυτό. Αν βρίσκεσαι στο PATH 2, ρώτα τι νομίζει σχετικά με τη φωτογραφία του Magnotta ως Ripper. Αν βρίσκεσαι στο PATH 3, ρώτα τι νομίζει σχετικά με τη φωτογραφία του Falconetti ως Ripper. Και στις δύο περιπτώσεις μπες στον ειδικό υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος με το μυαλό της Catherine. Ρώτα την:

1. Για τους Magnotta, Falconetti και Dr Burton που έπαιζαν το Ripper game και κάποιος είχε σκοτωθεί.
2. Για το secret lab project της Dr Burton.
3. Γιατί δεν σου είπε ότι ήταν κοντά στον Ripper.
4. Πώς δέχθηκε την επίθεση.
5. Ποιος ήταν ο Josie Dorsett.
6. Πώς της έγινε η επίθεση.
7. Αν είσαι στο PATH 4, ρώτα αν ο Ripper εξακολουθεί να την κυνηγά και πώς ξέρει για τον Farley.

Αφού κάνεις όλα αυτά, βγες από το μυαλό της και από το cyberspace και πήγαινε στο Pan Financial Bank (η τοποθεσία αυτή θα ανοίξει μόνον αφού μιλήσεις στην Catherine).



Ρώτα τον George Rhodes τι γνωρίζει για την Catherine. Θα σου πει για το safe box 759. Εδώ βάζεις το νούμερο που υπάρχει στην καταχώριση για τον Rhodes στο Rolodex στο γραφείο της Catherine, 185621, και πατάς Enter. Βρίσκεις ένα electronic ledger. Σκανάρισέ το με το WAC σου και κατόπιν εξέτασε τι έχεις καταγράψει. Μαθαίνεις το password για το Berman Well.

Πήγαινε πίσω στο newsroom και μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στο Berman Well (password: BERMAN4). Πρέπει να λύσεις το puzzle. Έχεις μόνο τρεις κινήσεις. Κατάγραψε πώς κινούνται τα tiles και θα βρεις σχετικά εύκολα τη λύση. Πρέπει να διαλέξεις τρία με τον ίδιο αριθμό. Δεν υπάρχει σταθερή λύση, καθώς η σχέση tiles/αριθμών είναι random. Σε περίπτωση που κάποιος αντιμετωπίσει σοβαρό πρόβλημα, ας βάλει το παιχνίδι στο σημείο αυτό στο Easy Puzzle Mode.

Βρες το " Simian Tech" ledger και διάβασέ το. Το σκανάρεις στο WAC σου. Αν είσαι στο PATH 1 θα βρεις ότι ο λογαριασμός του Berman ανήκει στον Vigo Haman. Βγες και πήγαινε στο Maximum Cain's Well (password: DIGITAL EDAN). Μίλα και θα μάθεις ότι θα χρειαστείς τα: sensor program, anti-viral code, compression program. Σου δίνει το τελευταίο και σου λέει να πας στο Isis Well για το sendor. Πήγαινε στο Isis Well (password: PSY BARD, στο λέει ο Cain). Το puzzle αφορά σε ιερογλυφικά (The Vulture is the beginning, που σημαίνει ότι ξεκινάς από το "Α" που είναι το τέταρτο στην πάνω σειρά μετρώντας από τα αριστερά καθώς κοιτάς). Οι τέσσερις γωνίες δεν μετρούν, αγνόησέ τες. Κινείσαι δεξιόστροφα, όπως οι δείκτες του ρολογιού. Πρέπει να σχηματίσεις τη λέξη "HORUS". Πάτα τα: πάνω σειρά - τέταρτο από δεξιά, δεξιά σειρά - τρίτο από κάτω, κάτω σειρά - τρίτο από δεξιά, δεξιά σειρά - τέταρτο από πάνω, κάτω σειρά - τέταρτο από δεξιά. Σχηματίζοντας σωστά τη λέξη παίρνεις το sensor program. Πήγαινε πίσω στο Maximum Cain's Well (password: DIGITAL EDAN) και θα σου πει ότι βρήκε ένα anti-viral program.

Πήγαινε στο Anti-Viral Well (password: EXTERMINATOR). Άλλο ένα puzzle. Οι σωστές κινήσεις είναι: αριστερά, μπροστά, αριστερά, μπροστά, μπροστά, αριστερά, μπροστά, δεξιά, δεξιά, δεξιά, μπροστά, πίσω, μπροστά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, μπροστά, μπροστά. Και εδώ όσοι δυσκολεύεστε μπορείτε να το νικήσετε αμέσως πληκτρολογώντας τη λέξη-κωδικό "PRETZEL".

Νικώντας παίρνεις το anti-viral program. Φύγε και βγες από το Cyberspace. Εξέτασε τα documents που σκανάρισες στο Berman Well. Προσοχή στις υπογραφές. Πήγαινε στο Soap Beatty's Smoke Shop. Μίλα στον Soap και πες του να αναλύσει τις υπογραφές, συγκρίνοντάς τες με αυτές των Magnotta και Dr Burton. Ύστερα από μία γρήγορη ανάλυση θα σου



πει ότι είναι της Dr Burton. Αν ΔΕΝ είσαι στο PATH 1 πήγαινε κατευθείαν στο Cafe Duchamp, αλλιώς πήγαινε στην Αστυνομία και μίλα στον Brannon για τον Vigo Haman. Πήγαινε στο γραφείο του Magnotta και πες του ότι γνωρίζεις κι άλλα για το secret project της Dr Burton.

Φύγε και πήγαινε στο Cafe Duchamp. Μίλα στον Gambit Nelson και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Αν είσαι στα PATHs 1 ή 4, πήγαινε στο τραπέζι του Vigo Haman στο βάθος και μίλα του. Αν είσαι στο PATH 1:

1. Πες ότι του ανήκει η Berman Inc.
2. Ρώτα αν γνωρίζει την Dr Burton, πες του ότι το ξέρεις.
3. Δήλωσε ότι ξέρεις για τα πειράματα της Dr Burton με τους πιθήκους.
4. Πες ότι δεν ενδιαφέρεσαι γι' αυτόν αλλά μόνο για τον Ripper.

Αν είσαι στο PATH 4 πες:

1. Πως πιστεύεις ότι είναι μπλεγμένος με τον Ripper.
2. Για τα αποτυπώματα πάνω στο μαχαίρι με το οποίο επιτέθηκαν στον Covington Wofford.

Ξαναγύρνα στο newsroom και μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στο Warp Space Well (password: WARP). Ενεργοποίησε την οθόνη κάνοντας κλικ πάνω της. Το μοιραίο Ripper game έγινε στις 23 Δεκεμβρίου. Επιπλέον, αν είσαι στο PATH 2 θα μάθεις ότι κάποιος με το ψευδώνυμο "Jack Rip" έχει τον source code. Αν είσαι στο PATH 3 θα μάθεις ότι κάποιος με το ψευδώνυμο "Clarence" έχει τον source code. Φύγε, βγες από το cyberspace και πήγαινε στο Tribecca Center.



Πήγαινε στο γραφείο της Dr Burton και μίλα της. Ρώτα την:

1. Τι συνέβη στο Web Runner's game όπου σκοτώθηκε ο Josie Dorsett.
2. Γιατί κάποιος να ήθελε να σκοτώσει τον Josie Dorsett.
3. Αν σκέπτεται το πρόσωπο που σκότωσε τον Josie Dorsett.
4. Ποιος νομίζει ότι τον σκότωσε.
5. Για το secret lab.
6. Πώς επέζησε η Catherine από την επίθεση του Ripper.
7. Αν είσαι στο PATH 2, ρώτα για τη φωτογραφία του Magnotta ως Ripper, ενώ, αν είσαι στο PATH 3, για τη φωτογραφία του Falconetti ως Ripper.

Αν ΔΕΝ είσαι στο PATH 2, πήγαινε στο iuc και μίλα στον Bud. Μπες στο μυαλό της Catherine μέσω του computer και ρώτα την για το ποιος είναι ο "Clarence". Βγες από το cyberspace και πήγαινε πίσω στο newsroom. Μίλα στον Ben Dodds, ρώτα τον για την ιστορία με την Dr Burton και στη συνέχεια ρώτα για το "audio-video editor".

Αν είσαι στα PATHs 1 ή 4, προειδοποίησέ τον για τον Vigo Haman. Αν είσαι στα PATHs 2 ή 3, πήγαινε στο κεντρικό γραφείο στο παράθυρο και σκανάρισε το photo processor. Χρησιμοποίησέ το για να εξετάσεις τη φωτογραφία του Ripper (είτε του Magnotta είτε του Falconetti). Πάτα το analyze button για να βρεις ότι η φωτογραφία (σε οποιαδήποτε περίπτωση) είναι ψεύτικη.



Πήγαινε στην Αστυνομία. Μίλα στον Magnotta και πες του ότι ξέρεις για το θάνατο κατά τη διάρκεια του Web Runner Ripper's game. Αν είσαι στο PATH 3, πες του ότι έχεις αποδείξει πως η φωτογραφία του Falconetti είναι πλαστή. Αν είσαι στο PATH 1, πες του για τον Dr Burton's secret project. Φύγε και πήγαινε στο Falconetti's Safehouse. Πήγαινε στο πίσω δωμάτιο και μίλα στον Falconetti.

Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Αν είσαι στο PATH 2, πες του ότι έχεις αποδείξει πως η φωτογραφία του Magnotta είναι πλαστή. Φύγε και πήγαινε σε οποιαδήποτε τοποθεσία. Θα πάρεις ένα μήνυμα στο WAC σου από τον Bud, έτσι πήγαινε κατευθείαν στο Tribecca Center.

Εδώ πήγαινε στο IUC. Ο Ripper εμφανίζεται σε όλες τις οθόνες και σου λέει να πας στην Virtual Library. ΚΑΝΕ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE, ΜΙΑ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΣ. Μπες μέσω του computer στο cyberspace. Πας στην Virtual Library. Παίρνεις το βιβλίο του Ripper και πας στο Virtual Whitechapel. Υστερα από ένα πολύ ενδιαφέρον video, θα βρεθείς μπροστά σε μερικές tarot cards. Κάνε κλικ σε αυτές για να βρεις τι είναι η καθεμία τους. Με μουσική υπόκρουση Blue Oyster Cult στο background σου δίνεται η σειρά με την οποία πρέπει να τοποθετηθούν οι κάρτες. Η σωστή σειρά, όπως λέει και το τραγούδι, είναι: "SEASONS", "FEAR", "REAPER", "WIND", "SUN" και "RAIN". Αν μπουν σωστά, ενεργοποιούνται τα όπλα σου. Θα προχωρήσεις μπροστά και θα δεις τους τέσσερις υπόπτους. Μόλις ο κέρσορας γίνει ένα glowing orb icon, είσαι έτοιμος να πυροβολήσεις. Πρόσεξε γιατί έχεις μόνο μία βολή. Ετσι, όταν δεις τον ύποπτο που είναι ο Ripper σύμφωνα ΜΕ ΤΟ PATH ΟΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΣΑΙ, πυροβόλα τον αμέσως. Το φινάλε θα εκτυλιχθεί ενώπιόν σου...

Αν είσαι στο PATH 1 ο Ripper είναι η Dr Burton.

Αν είσαι στο PATH 2 ο Ripper είναι ο Falconetti.

Αν είσαι στο PATH 3 ο Ripper είναι ο Magnotta.

Αν είσαι στο PATH 4 ο Ripper είναι η Catherine.

■

CYBERIA 2

MISSION ACCOMPLISHED!

Ανταποκρινόμενοι στα επίμονα τηλεφωνήματά σας, δημοσιεύουμε στο παρόν τεύχος την πλήρη λύση του.

Επιμέλεια:
Αργύρης Γιαγιάς
argiris@compulink.gr

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα και επιτυχημένα παιχνίδια του καλοκαιριού ήταν σίγουρα το Cyberia 2, το οποίο παρουσιάσαμε στο special review του προηγούμενου τεύχους. Το Cyberia 2 μπορεί να μοιάζει ως προς το στιλ με το πρώτο παιχνίδι, διαφέρει ωστόσο στο gameplay, αφού περιέχει πολλά διαφορετικά είδη παιχνιδιών. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να ξέρετε να παίζετε πολλά είδη παιχνιδιών, μια και οι εμπειρίες τόσο από arcade παιχνίδια όσο και από adventures και mind games είναι πολύτιμες. Οπως, λοιπόν, γίνεται κατανοητό το παιχνίδι σε πολλά σημεία είναι ιδιαίτερα δύσκολο και σίγουρα θα "κολλήσετε" σε ορισμένα σημεία για πολλές μέρες. Επειδή όμως πάντα φροντίζουμε να σας λύνουμε τέτοιου είδους προβλήματα, ένα μόλις τεύχος μετά την παρουσίαση του παιχνιδιού έχουμε την ολοκληρωμένη λύση του, καθώς και πολλά tips τα οποία θα σας βοηθήσουν σε κάποια ενδιάμεσα στάδιά του.





Το Cyberia 2 χωρίζεται σε 19 τμήματα (περίπου όσα είναι και τα αυτόματα saves που δημιουργεί το παιχνίδι), τα οποία και θα αναλύσουμε καθένα ξεχωριστά και θα σας οδηγήσουμε βήμα προς βήμα στη λύση του παιχνιδιού. Αυτά είναι τα εξής:

1. Απόδραση από το Cryonic Facility
2. Η κούρσα με το APV
3. Η κούρσα με το HF-900
4. Τα κεντρικά της FWA
5. Το puzzle στο ασανσέρ
6. Το FWA computer
7. Απόδραση από το κτίριο της FWA
8. Το όνειρο
9. Γραφείο και ασανσέρ
10. Στο δωμάτιο με τον Dr Richards
11. Στο mine computer
12. Εργαστήριο 4
13. Το computer του Corbin
14. Εργαστήριο 4 - Το αντίδοτο
15. Προετοιμασία αντίδοτου
16. Δίνοντας το αντίδοτο στην ταγματάρχη
17. Και πάλι στο computer του Corbin
18. Φεύγοντας από τα ορυχεία ερευνών
19. Εξοδος από τη σπηλιά.

1. Απόδραση από το Cryonic Facility

Αμέσως μόλις ο Novelle σας απελευθερώσει από την Cryo-Καταψυκτική φυλακή όπου βρίσκεστε, θα προσπαθήσετε να αποδράσετε από το κτίριο. Η πρώτη σας λοιπόν δοκιμασία στο Cyberia 2 είναι να πυροβολήσετε όλους τους φρουρούς που θα συναντήσετε στους διαδρόμους. Το κλειδί της επιτυχίας στα περισσότερα τμήματα του παιχνιδιού που έχουν να κάνουν με χτυπήματα σε αντίπαλους φρουρούς βρίσκεται στην απομνημόνευση των στόχων σας, μια και αυτοί εμφανίζονται πάντα στο ίδιο σημείο. Ετσι, μπορεί να χάσετε μερικές φορές αλλά, εάν θυμάστε τις θέσεις τους, κάθε φορά θα περνάτε και από πιο μακρινό σημείο ώστε κάποια στιγμή να ολοκληρώσετε επιτυχημένα το τμήμα αυτό. Αφού χτυπήσετε όλους τους φρουρούς, θα τρέξετε μέσα από έναν διάδρομο και διαμέσου της πόρτας στο γκαράζ. Η ταγματάρχης έχει πάρει ήδη ένα APV και σας λέει να μπείτε μέσα. Καθώς απομακρύνεται κάποιοι φρουροί πυροβολούν προς εσάς, αλλά δεν χρειάζεται να ανησυχείτε, μια και γρήγορα θα στρίψετε από τη γωνία αποφεύγοντάς τους. Θα πρέπει όμως άμεσα να χτυπήσετε την κεντρική πόρτα ώστε αυτή να ανατιναχτεί και να περάσετε, αλλιώς, εάν δεν προλάβετε, θα πέσετε πάνω της και θα σκοτωθείτε.

2. Η κούρσα με το APV

Εδώ τα πράγματα είναι σχετικά πιο απλά και εύκολα. Αρκεί να πυροβολείτε οτιδήποτε κινείται, ενώ παράλληλα να δίνεται προσοχή στις οδηγίες που σας δίνει η ταγματάρχης. Αν τις ακολουθήσετε, δεν θα έχετε πρόβλημα να ολοκληρώσετε το sequence.

3. Η κούρσα με το HF-900

Συνέχεια του προηγούμενου sequence, μόνο που τώρα βρίσκεστε πάνω σε ένα αεροσκάφος. Και εδώ ισχύει ό,τι και στο

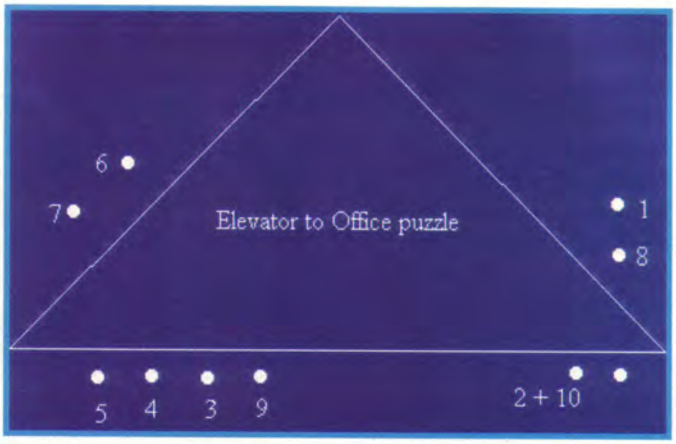
προηγούμενο τμήμα. Δηλαδή, χτυπάτε ό,τι κινείται και δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα. Ωστόσο, πρέπει να επισημάνουμε ότι οι εναέριοι στόχοι, οι οποίοι δεν είναι μαχητικά, είναι πολύ πιο δύσκολοι και ίσως δεν τα καταφέρετε με την πρώτη φορά.

4. Τα κεντρικά της FWA

Προσγειώνεστε στην οροφή του κτιρίου της FWA και μπαίνετε μέσα χωρίς να υπάρξει κανένα πρόβλημα. Μόλις βρεθείτε μέσα, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Στο τέλος του διαδρόμου στρίψτε δεξιά, ευθεία και μετά πάλι δεξιά. Θα δείτε έναν μεγάλο διάδρομο και θα αρχίσετε να προχωράτε μέσα σε αυτόν. Κατά τη διάρκεια της πορείας σας φρουροί θα περνάνε στους διαδρόμους πάνω από εσάς. Αυτούς δεν θα πρέπει να τους χτυπήσετε, αλλά να τους αποφεύγετε ώστε να μη σας εντοπίσουν. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να είστε στην πλευρά από την οποία εμφανίζεται ο φρουρός. Είναι κάτι που μετά από λίγη εξάσκηση θα καταφέρετε εύκολα. Συνεχίστε ευθεία μέχρι να φτάσετε σε έναν τοίχο και εκεί στρίψτε αριστερά. Συνεχίστε ευθεία και στο τέλος στρίψτε και πάλι αριστερά. Θα δείτε ένα ασανσέρ στο βάθος αριστερά. Μπείτε μέσα. Οταν βγείτε από το ασανσέρ, πηγαίνετε δεξιά. Μετά στρίψτε αριστερά και θα βρεθείτε σε έναν μεγάλο διάδρομο όπου θα πηγαίνετε συνεχώς ευθεία μέχρι να φτάσετε στο τέρμα. Εκεί σας περιμένει ένα άλλο ασανσέρ αλλά και το πρώτο σας puzzle.

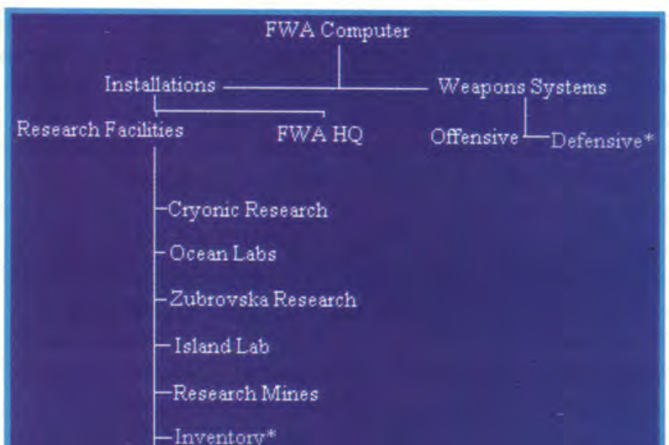
5. Το puzzle στο ασανσέρ

Το πρώτο puzzle είναι και το πιο εύκολο. Είστε μπροστά σε ένα ταμπλό με αριθμούς και ο υπολογιστής εμφανίζει 3, 4 και 5 νούμερα συνοδευόμενα από αντίστοιχο ηχητικό σήμα. Εσείς θα πρέπει τις τρεις φορές να επαναλάβετε αυτά τα νούμερα και να πατήσετε το Enter ώστε να περάσετε το "test". Μόλις τα καταφέρετε, θα μπείτε στο ασανσέρ και αφού βγείτε και από αυτό θα δείτε ένα computer δεξιά σας. Πηγαίνετε σε αυτό.



6. Το FWA computer

Οταν θα μπείτε για πρώτη φορά στον υπολογιστή, θα πρέπει να καταστρέψετε όλα τα εξάγωνα που φωτίζουν πιο έντονα και κόκκινα σε όλα τα σημεία της virtual διαδρομής. Αυτό είναι ουσιαστικά και η "ασφάλεια" του υπολογιστή. Σίγουρα σε αυτό το σημείο θα δυσκολευτείτε λίγο, αφού θα πρέπει να πυροβολείτε πολύ γρήγορα και σε δύσκολες γωνίες κλίσης. Εάν τα καταφέρετε, θα αποκτήσετε πρόσβαση στον υπολογιστή. Στο χάρτη που βλέπετε στη φωτογραφία διακρίνεται η δομή των virtual μενού του υπολογιστή, ενώ με πράσινο χρώμα είναι οι περιοχές τις οποίες θα πρέπει να επισκεφθείτε. Μόλις πάρετε όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε, φεύγετε από τον υπολογιστή. Καθώς βαδίζετε προς το ασανσέρ θα πρέπει να προσέξετε κάποιους φρουρούς που θα εμφανιστούν και να είστε έτοιμοι να τους πυροβολήσετε.



7. Απόδραση από το κτίριο της FWA

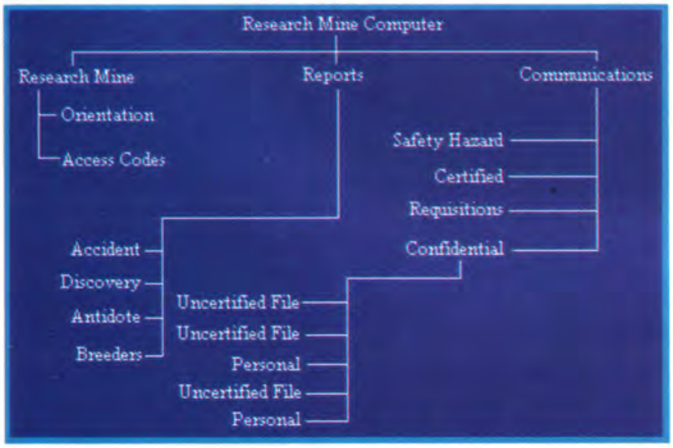
Καθώς κινείστε προς το ασανσέρ, θα βρεθείτε σε έναν μεγάλο διάδρομο όπου θα σας επιτεθούν πολλοί φρουροί. Θα χρειαστείτε και εδώ κάποια εξάσκηση ώστε να απομνημονεύσετε τη θέση που εμφανίζονται. Αφού καταφέρετε να περάσετε και από εδώ, θα κατευθυνθείτε προς την οροφή του κτιρίου. Εκεί θα βρείτε και άλλους φρουρούς, αλλά δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερα προβλήματα με αυτούς. Οταν σε κάποια στιγμή βρεθείτε στην άκρη της οροφής, η εμφάνιση του σκάφους της ταγματάρχη σάς τρομάζει και το όπλο σας πέφτει στο κενό. Η μόνη λύση είναι πλέον να αποδράσετε με αυτό το σκάφος. Θα το επιτύχετε κάνοντας ένα δύσκολο άλμα προς το HF-200. Οταν πλέον επιβιβαστείτε, αναλαμβάνετε και πάλι τα όπλα του σκάφους. Θα χρειαστεί να καταρρίψετε όλα τα καταδιωκτικά και τα υπόλοιπα σκάφη που βρίσκονται γύρω από το κτίριο ενώ περιμένετε από τον Graham να κατεβάσει τις ασπίδες για να μπορέσετε να φύγετε. Κατόπιν, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε μερικά ακόμα μαχητικά, ενώ στη συνέχεια, μετά τις οδηγίες του Graham, κατευθύνεστε προς τα ορυχεία ερευνών. Είναι πια η ώρα της ξεκούρασης και η ταγματάρχης σάς λέει ότι μπορείτε να κοιμηθείτε, γιατί σας περιμένει ένα πολύ μεγάλο ταξίδι.

8. Το όνειρο

Στο όνειρό σας επιστρέφετε σε μια παλιά τοποθεσία από το πρώτο Cyberia. Απλώς θα πρέπει να χτυπήσετε όλα τα μαχητικά και θα επιζήσετε εύκολα. Καθώς βρίσκεστε καθ' οδόν προς τα ορυχεία ερευνών, βγαί-



νετε από το σκάφος και πηδάτε πάνω στην καρότσα ενός φορτηγού που κατευθύνεται προς τα εκεί. Με αυτό τον τρόπο θα μπείτε μέσα στο κτίριο. Σε λίγο θα βρεθείτε στον επάνω όροφο. Καθώς είστε όμως κρυμμένος πίσω από τα κιβώτια για να μη σας αντιληφθούν οι φρουροί, από πίσω σας πλησιάζει ένας μεταφορέας-ρομπότ που έρχεται να φορτώσει τα κιβώτια. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να συγχρονιστείτε ώστε να κάνετε την κίνησή σας προς τα δεξιά την κατάλληλη στιγμή προκειμένου να αποφύγετε το μεταφορέα-ρομπότ αλλά και οι φρουροί να έχουν μετακινηθεί από τη θέση τους. Αφού απομακρυνθούν οι φρουροί, πηγαίνετε προς την πόρτα. Στα μισά της διαδρομής όμως στρίψτε δεξιά, κοιτώντας προς τα αποθηκευμένα κιβώτια, και αμέσως κατευθυνθείτε προς τα εκεί ώστε να κρυφτείτε πίσω τους. Θα εμφανιστούν δύο φρουροί οι οποίοι δεν θα πρέπει να σας δουν, αφού μετά από λίγο θα φύγουν. Στη συνέχεια, βγείτε από την κρυψώνα σας και πηγαίνετε πάλι προς την πόρτα. Μην προσπαθήσετε να την ανοίξετε, μια και θα πρέπει πάλι να κρυφτείτε στα δεξιά του δωματίου. Μόλις φύγει και ο άλλος φρουρός, πηγαίνετε προς την πόρτα και δώστε τον κωδικό 3108, ο οποίος είναι ο κωδικός που έχουμε ακούσει να δίνει ο προηγούμενος φρουρός. Μόλις περάσετε αυτή την πόρτα, θα βρεθείτε σε ένα μικρό δωμάτιο με άλλες δύο πόρτες. Η αριστερή οδηγεί στον Dr Richards και αυτή ευθεία οδηγεί σε άλλο γραφείο.



9. Γραφείο και ασανσέρ

Αν κινηθείτε προς την πόρτα ευθεία, θα πρέπει να λύσετε ένα puzzle για να μπορέσετε να την ανοίξετε. Το ζητούμενο σε αυτό το puzzle είναι να οδηγήσετε τη ροή του neon κατευθείαν στην τρύπα. Επειδή ίσως δυσκολευτείτε σε αυτό το σημείο, συμβουλευτείτε τη φωτογραφία που δείχνει τη σειρά με την οποία πρέπει να πατήσετε τους διακόπτες. Μόλις περάσετε από εδώ, θα βρεθείτε επάνω, όπου αμέσως θα πρέπει να κατευθυνθείτε δεξιά και μετά αριστερά προς το γραφείο. Καθίστε στην καρέκλα και γυρίστε την έτσι ώστε να κοιτάει προς το γραφείο. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να λύσετε το πιο δύσκολο puzzle του παιχνιδιού, αφού γι' αυτό δεν υπάρχει η παραμικρή οδηγία και μάλιστα κάθε λάθος σας οδηγεί κατευθείαν στο θάνατο. Για να το λύσετε, πατήστε με τη σειρά τους διακόπτες με τα χρώματα κίτρινο, πράσινο και μπλε. Αφού περάσετε και από εδώ, θα μπείτε πλέον στον υπολογιστή του Dr Richards. Εδώ θα σας ζητηθεί η αναγνώριση φωνής, κάτι που φυσικά δεν θα μπορέσετε να ξεπεράσετε.

10. Στο δωμάτιο με τον Dr Richards

Επιστρέφετε στο μικρό δωμάτιο και πηγαίνετε στην άλλη πόρτα. Στο επόμενο δωμάτιο θα βρείτε ένα πτώμα. Βαδίστε προς το μέρος του και θα βρείτε ένα "κλειδί" μηχανικού. Πηγαίνετε πίσω προς την πόρτα με την επιγραφή Lab 1. Εδώ θα βρείτε έναν υπολογιστή μέσω του οποίου θα μπορέσετε να επισκευάσετε τη διαρροή που υπάρχει στο σύστημα σωληνώσεων. Γυρίστε πίσω και περάστε πάνω από το πτώμα. Θα βρείτε τρεις νέες πόρτες. Αυτή στα αριστερά περιέχει έναν υπολογιστή ο οποίος έχει την ετικέτα Lab 2. Η πόρτα ευθεία μπροστά οδηγεί στα υπόγεια, ενώ η δεξιά οδηγεί στο εργαστήριο (Lab 4).

11. Στο mine computer

Σε αυτό τον υπολογιστή θα πρέπει να βρείτε τον κωδικό για να μπείτε στο εργαστήριο Lab 4, ο οποίος είναι 2457, καθώς και το Voice clip του Dr Corbin. Αφήστε το δωμάτιο και το computer και πηγαίνετε προς το Lab 4.

12. Εργαστήριο 4

Ο κωδικός που σας έχει δώσει ο υπολογιστής (2457) είναι λανθασμένος. Γυρίστε πίσω και επιστρέψτε επάνω, στο γραφείο του Dr Corbin. Πριν όμως από αυτήν την κίνηση πρέπει οπωσδήποτε να έχετε δοκιμάσει τον λανθασμένο κωδικό στην πόρτα του εργαστηρίου.

13. Το computer του Corbin

Καθίστε στην καρέκλα και αμέσως γυρίστε ώστε να βλέπετε το παράθυρο. Ενας φρουρός έρχεται από το ασανσέρ πίσω σας. Αφού βλέπετε προς το παράθυρο δεν σας βλέπει. Νομίζει ότι είστε ο Dr Corbin και φεύγει πάλι. Γυρίστε προς τον υπολογιστή, δώστε και πάλι κωδικό (κίτρινο, πράσινο, μπλε) και εν συνεχεία θα γίνει αυτόματα και η αναγνώριση φωνής μέσω του voice clip που έχετε. Μέσα στον υπολογιστή πηγαίνετε στην περιοχή Access codes orb και ταιριάξτε τα δακτυλικά αποτυπώματα για να πάρετε τον τετραψήφιο κωδικό ο οποίος ανοίγει το Lab 4, τον 6307.

14. Εργαστήριο 4 - Το αντίδοτο

Αφού ανοίξετε την πόρτα, κατευθυνθείτε προς τη μηχανή.

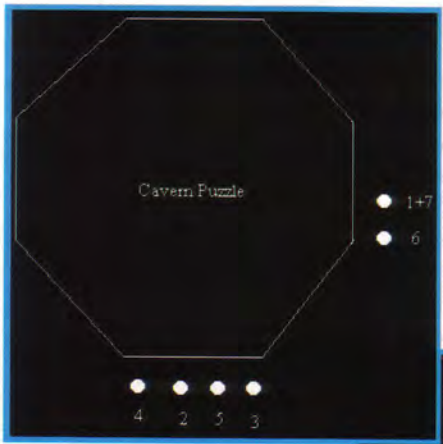
Μία βελόνα τραβάει λίγο από το αίμα σας, με αποτέλεσμα να λιποθυμήσετε. Εδώ υπάρχει ακόμα ένα όνειρο, όπου όμως έχετε εφιάλτες με σκηνές από το Cyberia 2. Σε αυτό το σημείο επίσης θα έχετε πρόβλημα. Οταν τελειώσει το όνειρο, ο Graham σας ξυπνάει. Τώρα θα πρέπει να ετοιμάσετε το αντίδοτο με το δείγμα αιματός σας.

15. Προετοιμασία αντίδοτου

Αυτή η διαδικασία είναι αρκετά πολύπλοκη. Θα πρέπει να πυροβολείτε όλα τα κόκκινα και άσπρα σφαιρίδια και ταυτόχρονα να μη χτυπάτε τα πράσινα.

16. Δίνοντας το αντίδοτο στην ταγματάρχη

Βγείτε έξω από το Lab 4 και περάστε μέσα από τη μεγάλη πόρτα στα δεξιά. Μόλις περάσετε από εκεί, κατευθυνθείτε προς τα δεξιά και τοποθετήστε το διακόπτη στον τοίχο στη θέση off. Γυρίστε προς τα πίσω και πηγαίνετε προς το διάδρομο. Μείνετε στα δεξιά έτσι ώστε να μη σκοτωθείτε από τους ανιχνευτές στα αριστερά. Συνεχίστε αλλά παράλληλα πρέπει να κινείστε δεξιά-αριστερά, μια και υπάρχουν ανιχνευτές και από τις δύο πλευρές. Σε λίγο θα βρεθείτε σε μια μεγάλη σπηλιά. Πηγαίνετε προς τα δεξιά και ανεβείτε τα σκαλιά. Απελευθερώστε την ταγματάρχη. Της δίνετε το αντίδοτο και σας δίνει ένα όπλο. Μόλις το πάρετε μη δοκιμάσετε να πατήσετε το fire, γιατί μπορεί να σκοτώσετε κατά λάθος την ταγματάρχη. Αν και ορισμένοι θα ικανοποιηθούν από αυτό, δεν πρέπει να το κάνετε γιατί θα πεθάνετε και εσείς. Μόλις φύγει, ετοιμαστείτε αμέσως να



πυροβολήσετε. Θα σας επιτεθούν πάρα πολλοί φρουροί, ενώ είναι φρόνιμο να πυροβολείτε συνεχώς, ακόμα και προτού περάσετε μια πόρτα, γιατί υπάρχουν κρυμμένοι φρουροί. Διαφορετικά δεν προλαβαίνετε να τους πετύχετε.

17. Και πάλι στο computer του Corbin

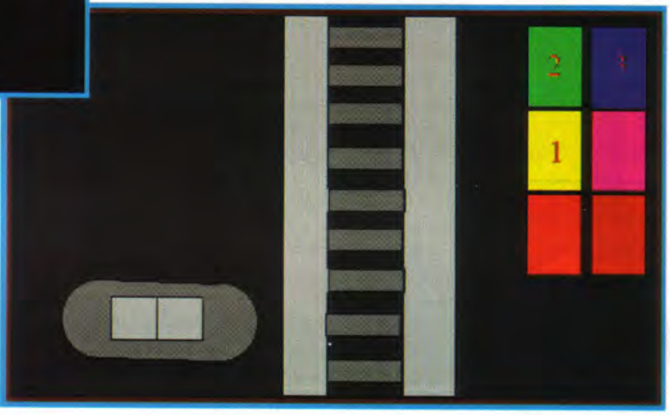
Επιστρέψτε στο computer του Dr Corbin και πηγαίνετε στην επιλογή Self Destruct orb. Καταστρέψτε όλα τα πλακίδια πάνω στη σφαίρα σε 60 δευτερόλεπτα και αυτόματα θα έχετε 30 δευτερόλεπτα για να αποδράσετε από τα ορυχεία ερευνών. Αφήστε το computer αλλά μη φύγετε από το ασανσέρ γιατί καραδοκούν πάρα πολλοί φρουροί. Πηγαίνετε πάλι στον υπολογιστή του Dr Corbin και στον κωδικό πατήστε ένα λανθασμένο πλήκτρο. Θα ανοίξει μια καταπακτή και θα πέσετε σε ένα υπόγειο.

18. Φεύγοντας από τα ορυχεία ερευνών

Μόλις συνέλθετε από την πτώση, ετοιμαστείτε να χτυπήσετε τα διάφορα "μικρόβια". Καθώς όμως προχωράτε, προσέξτε και πάλι τους ανιχνευτές δεξιά-αριστερά του τοίχου. Θα φτάσετε στο πίσω μέρος του υπογείου και θα βρείτε μια πύλη με σκαλιά πίσω της. Διασχίστε την και ανεβείτε τα σκαλιά. Θα δείτε ένα ασημένιο κουτί στον τοίχο. Πυροβολήστε το και φύγετε από τον ίδιο δρόμο. Πηγαίνετε προς τα αριστερά και να είστε πάντα στο αριστερό μέρος του διαδρόμου. Οταν στρίψετε από τη γωνία, θα φτάσετε σε ένα δωμάτιο με μια λίμνη αποβλήτων στα δεξιά σας. Μόλις σταματήσετε, θα δείτε δύο ακόμη ασημένια κουτιά στον τοίχο. Πυροβολήστε αυτό στα δεξιά. Αν χτυπήσετε το αριστερό, το πάτωμα θα βουλιάξει και θα πεθάνετε αμέσως. Γυρίστε πίσω και κατευθυνθείτε και πάλι προς την πύλη με τα σκαλιά πίσω της. Αυτήν τη φορά προχωρήστε ευθεία και θα φτάσετε σε μία άλλη πύλη στα δεξιά σας. Περάστε μέσα από αυτή. Τώρα είστε στο άλλο μέρος της σπηλιάς.

19. Εξοδος από τη σπηλιά

Πηγαίνετε προς τη γέφυρα, όπου θα πρέπει να λύσετε ένα ακόμα puzzle για να την ανοίξετε. Μοιάζει με αυτό της πόρτας του γραφείου του Dr Corbin. Είναι και αυτό αρκετά δύσκολο και επειδή στην παρούσα φάση ο χρόνος είναι χρήμα, δείτε τη λύση του από τη φωτογραφία που σας δίνουμε. Αφού λύσετε το puzzle, ετοιμαστείτε και πάλι να χτυπήσετε πάρα πολλούς φρουρούς. Οταν φτάσετε και πάλι στο ασανσέρ εμπορευμάτων, θα πέσετε πάνω στον ίδιο τον Dr Corbin. Προτού προλάβει να σας σκοτώσει, η Novelle (η ταγματάρχης και κόρη του Dr Corbin) εμφανίζεται από πίσω και ρίχνει με τα laser του junpjet. Εδώ σας δίνεται η ευκαιρία να σπρώξετε τον Dr Corbin έξω από το ασανσέρ. Οταν φτάσετε στο ισόγειο, θα επιβιβαστείτε στο σκάφος. Εχετε πλέον μια τελευταία δοκιμασία. Επικεντρώστε τα πυρά σας στους μεγάλους στόχους όπως τα APV και τα HF-900 και ασχοληθείτε με τους φρουρούς μόνο όταν έχετε χρόνο. Αν χτυπήσετε και τα δύο-τρία τελευταία σκάφη, καταφέρνετε να περάσετε την κεντρική πύλη οπότε μπορείτε πλέον να χαλαρώσετε και να απολαύσετε το φινάλε του παιχνιδιού. ■

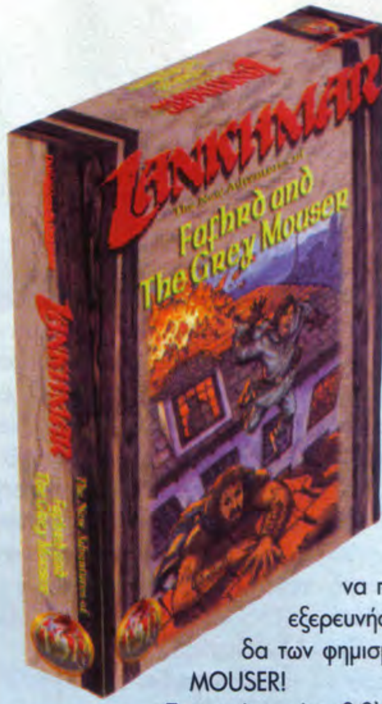


DEATH UNCHAINED



Στη γη των Dementhen, μυστηριώδεις θάνατοι φημισμένων πρωταθλητών έχουν λάβει διαστάσεις επιδημίας.
Ο Ebon Fold βρίσκεται πίσω από αυτούς τους θανάτους.
Το Death Unchained είναι περιπέτεια για χαρακτήρες επιπέδων 5 έως 7 και μπορεί να παιχθεί είτε μόνη της είτε ενταγμένη στη σειρά Grim Harvest που θα αλλάξει το βασίλειο του Lichlord, το Azalin, για πάντα.
Περιπέτεια της σειράς Grim Harvest για καινούριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/ Ιούλιος '96/Τιμή 3.600 δρχ.

FRITZ LEIBER'S LANKHMAR CAMPAIGN SETTING: THE NEW ADVENTURES OF FAFHRD AND THE GRAY MOUSER



Γρήγορη δράση και περιπέτειες γεμάτες μηχανορραφίες όπως μόνο ο Fritz Leiber ξέρει να δίνει! Το καινούριο Campaign Setting για τον κόσμο του Lankhmar φτιαγμένο από τον Fritz Leiber είναι μία τελείως καινούρια προσέγγιση ενός από τους πιο αγαπημένους κόσμους φαντασίας καθώς περιέχει και σύνοψη των κυριότερων κανόνων του συστήματος AD&D για να μπορεί να παιχτεί αμέσως. Ελάτε να εξερευνήσετε το NCHWON, πατρίδα των φημισμένων FAFHRD και GRAY MOUSER!

Το κουτί περιέχει βιβλίο κανονισμών, οδηγό για τον Dungeon Master, αφίσα, καθώς και βιβλίο σύντομων περιπετειών που μπορούν να παιχθούν από τον DM και έναν ή περισσότερους παίκτες Campaign Setting για τον κόσμο του Lankhmar. Για καινούριους και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Αύγουστος '96/Τιμή 7.200 δρχ.

KNIGHTS OF THE ROSE

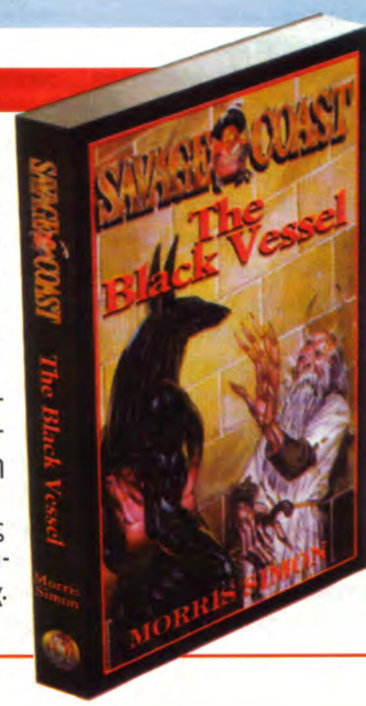


Αυτή η τρίτη κατά σειρά περιπέτεια με ήρωα τον sir Pirvan του Wayward τον βρίσκει στο αξίωμα του Ιππότη των Ρόδων.

Καθώς οι περισσότεροι Ιππότες της Solamnia γίνονται όλο και πιο διεφθαρμένοι, ο sir Pirvan για μία ακόμη φορά περνά τη διαχωριστική γραμμή ανάμεσα στον προσωπικό του κώδικα τιμής, τη νομιμοφροσύνη και το καθήκον.

Νουβέλα της σειράς Warriors, πέμπτος τόμος/Ιούλιος '96/Τιμή 2.250 δρχ.

THE BLACK VESSEL



Ένας πανίσχυρος μάγος και οι σύμμαχοί του πολεμιστές δίνουν αγώνα με το χρόνο, προκειμένου να "ξεκλειδώσουν" τα μυστικά ενός πανάρχαιου αγάλματος.

Ποιο θανατηφόρο κλειδί για το ξεχασμένο παρελθόν και την Κόκκινη Κατάρα κρατά;

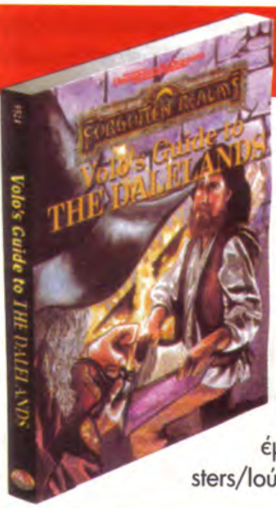
Νουβέλα της σειράς Savage Coast/Αύγουστος '96/Τιμή 2.250 δρχ.

SAGES AND SPECIALISTS

Αυτό το καινούριο συμπλήρωμα κανόνων για το Dungeon Master Guide παρουσιάζει καινούριους κανόνες και εξειδικευμένες τάξεις non player χαρακτήρων, ώστε να χρησιμοποιηθούν σε οποιονδήποτε κόσμο του AD&D. Η μοναδικότητα αυτών των non player characters έγκειται στο ότι μπορούν να αναπτύσσονται και να δυναμώνουν παράλληλα με τους χαρακτήρες των παικτών.

Συμπλήρωμα κανόνων του Dungeon Master Guide. Για καινούριους αλλά και προχωρημένους παίκτες και Dungeon Masters/Αύγουστος '96/ Τιμή 5.400 δρχ.

VOLO'S GUIDE TO THE DALELANDS



Η δημοφιλής σειρά του Volo συνεχίζεται με ένα ακόμα ταξίδι στην "καρδιά" των βασιλείων. Εδώ βρίσκονται και το Shadowdale, η πατρίδα του Elminster, το Sage, τα ερείπια του Myth Drannor και η γη των καταχθόνιων Zhentarim.

Accessory για τα Forgotten Realms και για καινούριους μέχρι έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Ιούλιος '96/Τιμή 4.275 δρχ.

SAVAGE COAST CAMPAIGN BOOK

Ιδού ένα καινούριο "αναγεννησιακό" σκηνικό για περιπέτειες του AD&D - η Αγρια Ακτή! Στο βιβλίο περιγράφονται νέοι κανόνες και νέες φυλές χαρακτήρων, τάξεις και ειδικότητες, καθώς δίνονται λεπτομέρειες για την ιστορία, τους λαούς και τις χώρες της Αγριας Ακτής, εκεί όπου η Κόκκινη Κατάρα δεν χαρίζεται σε κανέναν.



Βιβλίο κανόνων της σειράς AD&D ODYSSEY. Για καινούριους και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Αύγουστος '96/Τιμή 7.200 δρχ.

DEATH ASCENDANT



Ο ιστός των μηχανορραφιών του Ebon Fold απλώνεται καθώς, χρησιμοποιώντας τα μαγικά αντικείμενα του Σκότους, προετοιμάζεται να αυτοανακηρυχθεί σε Αυτοκράτορα του Τρόμου στην περιπέτεια αυτή. Για χαρακτήρες επιπέδων 6 έως 9. Μπορεί να παιχθεί είτε μεμονωμένα είτε ενταγμένη στη σειρά Grim Harvest μαζί με το Requiem: The Grim Harvest, βοήθημα που αλλάζει τη μορφή του Azalin. Περιπέτεια της σειράς Grim Harvest για καινούριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/ Αύγουστος '96/Τιμή 3.600 δρχ.

NAVAL BATTLE SYSTEM: THE SEAS OF CERILIA

Ολοι οι κανόνες που χρειάζεστε για να προσθέσετε τη δράση μίας ναυμαχίας σε οποιοδήποτε παιχνίδι με σκηνικό το Birthright!



Το βοήθημα αυτό χρησιμοποιεί το σύστημα ναυμαχιών από το Cities of the Sun, επιτρέποντας στους κανόνες αυτούς να χρησιμοποιούνται από μόνοι τους. Περιέχει κάρτες πολέμου, τερέν μάχης, καθώς και τα πιόνια που χρειάζονται σε μία ναυμαχία.

Συμπλήρωμα κανόνων για το Birthright για καινούριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Αύγουστος '96/Τιμή 3.375 δρχ.

DEFILERS AND PRESERVERS: WIZARDS OF ATHAS



Ολα όσα χρειάζονται οι παίκτες για να παίξουν τους μάγους του Athas! Το βοήθημα αυτό προσθέτει νέες ειδικότητες, οδηγίες για χαρακτήρες, ξόρκια και ζωτικές πληροφορίες γι' αυτούς τους μοναδικούς μάγους του κόσμου του Dark Sun. Περιγράφει επίσης με λεπτομέρεια τους "Storm mage", αυτή την καινούρια τάξη μάγων που αντλούν τις μαγικές δυνάμεις τους από τις θύελλες του Tyr που απλώνονται σε όλο το Athas. Βοήθημα του Dark Sun για καινούριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Ιούλιος '96/Τιμή 4.500 δρχ.

1997 TSR CALENDAR

Περιέχει δώδεκα εικόνες μεγέθους και ποιότητας πόστερ, αναπαραγωγές της θαυμάσιας δουλειάς των καλλιτεχνών της TSR, που είναι παγκοσμίως γνωστοί για την ποιότητα και τη φαντασία τους. Ετήσιο ημερολόγιο της TSR για το 1997/Αύγουστος '96/Τιμή 4.500 δρχ.

NETRUNNER

Ταξίδι στο κυβερνομέλλον

Βαρεθήκατε τους μάγους και τα ξόρκια, τους σκοτεινούς άρχοντες και τις απίθανες μυθολογίες; Η Wizards of the Coast, η οποία μας έχει δώσει το Magic: The Gathering, δημιούργησε ένα συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες που καταπιάνεται με το σκληρό κόσμο του κοντινού μέλλοντος, όπως περιγράφεται στα διάφορα cyberpunk διηγήματα. Οσοι πιστοί, προσέλθετε.

του Χρήστου Παληογιώργου

Βράδυ. Ενοχλητική, όξινη βροχή πέφτει στους βρώμικους δρόμους της πόλης. Μια σκοτεινή φιγούρα πετάγεται έξω από ένα ενεχυροδανειστήριο και εξαφανίζεται μέσα στο σκοτάδι. Επιτέλους, ο προμηθευτής του είχε καταφέρει να βρει το πρόγραμμα που αναζητούσε. Τώρα, θα μπορέσει να περάσει μέσα στα αρχεία της Zetatech και να αρπάξει πληροφορίες που χρειάζονται οι ανταγωνιστές. Λίγο αργότερα, έχει συνδεθεί με το cyberdeck του και τρέχει με ανυπολόγιστη ταχύτητα μέσα στο γνώριμο χώρο του κυβερνοδιαστήματος. Η πυραμίδα της Zetatech είναι μπροστά. Πλησιάζει. Ξαφνικά, μια πόρτα από νέον εμφανίζεται μπροστά του. Το εικονίδιο σχηματίζει ένα virtual χαμόγελο, καθώς εξαφανίζεται και εμφανίζεται μέσα από το πρώτο επίπεδο προστασίας.



Από εδώ αρχίζουν όμως τα δύσκολα. Με μια βαθιά ανάσα κατεβαίνει βαθύτερα, στο ψηφιακό φρούριο της εταιρίας, οπλισμένος με το θάρρος του και τα παράνομα προγράμματά του. Κάτι δεν του αρέσει όμως. Τα πράγματα δεν είναι όπως τα θυμάται. Το μέρος έχει αλλάξει, κάτι που σημαίνει ασφαλώς ότι υπάρχουν ακριβά δεδομένα εκεί μέσα. Πιστεύοντας στον εαυτό του και στην ικανότητα του deck του να τον γλιτώσει, διατηρώντας ανέπαφο τον εγκέφαλό του, προχωρά προς τον τελικό του στόχο, περιμένοντας κάθε στιγμή να δεχτεί επίθεση από προγράμματα περιφρούρησης...

Ο κόσμος του Netrunner δεν απέχει πολύ από το δικό μας. Μεγάλες εταιρίες ελέγχουν τα πάντα και συγκρούονται μεταξύ τους για την παγκόσμια κυριαρχία. Στις σκιές αυτής της σύγκρουσης υπάρχουν οι Runners, πειρατές δεδομένων, άτομα με γερά νεύρα και τόλμη, που μπαίνουν παράνομα στα δίκτυα των εταιριών με στόχο διάφορα σημαντικά πακέτα δεδομένων, αποσκοπώντας να τα πουλήσουν σε διάφορες αντίπαλες εταιρίες.

Φυσικά, και οι εταιρίες δεν κάθονται με σταυρωμένα τα χέρια. Δεκάδες υπολογιστικές μονάδες δουλεύουν διαρκώς για να συντηρούν διάφορα προγράμματα περιφρούρησης των δεδομένων, από απλές λογικές θύρες που απαγορεύουν την είσοδο μέχρι παράνομα, "μαύρα" πακέτα δεδομένων που καταστρέφουν το σώμα και το μυαλό οποιουδήποτε τα πλησιάσει.

Σε αυτό το σκηνικό εξελίσσεται και το παιχνίδι. Υπάρχουν δύο παίκτες, η εταιρία και ο Runner, οι οποίοι αγωνίζονται για να αποκτήσουν διάφορες ατζέντες (πακέτα με δεδομένα σχετικά με μελλοντικά σχέδια της εταιρίας). Η μεν εταιρία πρέπει με τις κάρτες της να χτίσει σταδιακά φρούρια στον κυβερνοχώρο με προστατευτικά προγράμματα, για να τοποθετήσει μέσα τις ατζέντες της και σιγά σιγά να τις υλοποιήσει, ο δε Runner πρέπει να βρει τους πόρους για να εξοπλίσει το deck του με τα απαραίτητα εξαρτήματα και το λογισμικό για να αρχίσει να κάνει παράνομες επεμβάσεις στα φρού-

ρια δεδομένων της εταιρίας. Οταν ο Runner αποφασίσει να εισβάλει στην εταιρία, τότε ξεκινάει το παιχνίδι για τα καλά.

Οι επιθέσεις στα φρούρια δεδομένων της εταιρίας είναι το πιο σημαντικό τμήμα του παιχνιδιού. Εδώ, ο Runner αντιπαραθέτει τα προγράμματα εισβολής του στα προγράμματα περιφρούρησης. Υπάρχουν αρκετά είδη και από τα δύο και, χοντρικά, ο Runner πρέπει να έχει αντίστοιχο πρόγραμμα εισβολής με το πρόγραμμα-φύλακα που αντιμετωπίζει, ίδιας ή παραπάνω ισχύος, για να επιχειρήσει να σπάσει τις ρουτίνες του προγράμματος. Ακούγεται δύσκολο, αλλά στην πραγματικότητα δεν είναι καθόλου. Απλώς θέλει σκέψη, σωστούς υπολογισμούς και θάρρος. Φυσικά, τα βάσανα του Runner δεν τελειώνουν εδώ. Μπορεί να τσακιστεί να περάσει το φρούριο και τελικά να μη βρει τίποτα μέσα ή, ακόμα χειρότερα, να συναντήσει κάποια παγίδα ή κάποιον εχθρικό sysop που θα προσπαθήσει να τον παγιδέψει. Μπορεί όμως να βρει και την πολυπόθητη ατζέντα και να εξαφανιστεί χαρούμενος.

Το παιχνίδι είναι αρκετά απλό στους κανόνες του, αλλά δύσκολο στην πράξη. Από τη μια, θέλει σωστό σχεδιασμό στον τρόπο με τον οποίο οι παίκτες ξοδεύουν τα λεφτά τους (ο Runner αγοράζει hardware, software και γνωριμίες, ενώ η εταιρία αγοράζει προγράμματα περιφρούρησης, βελτιώσεις για τα φρούριά της κ.λπ.), διότι μπορεί κάποιος





να ξεμείνει σε μια φάση και να βρεθεί στο έλεος του άλλου. Από την άλλη, υπάρχουν οι φριχτές μπλόφες που κάνει ο παίκτης που έχει το ρόλο της εταιρίας, μια και οι κάρτες του τοποθετούνται στο τραπέζι κλειστές και ανοίγουν όταν θέλει αυτός ή όταν πέφτει ο Runner πάνω τους (δεν είναι λίγες οι φορές που ο Runner ξοδεύει μια περιουσία για να εισβάλει σε ένα φρούριο δεδομένων και τελικά πέφτει σε πεδίο δοκιμασίας ιών).

Φυσικά, μην παραβλέπετε και τον παράγοντα τύχη, ο οποίος σε αυτό το παιχνίδι έχει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο, όχι μόνο γιατί σας έρχονται τυχαία οι κάρτες από τη στοίβα που έχετε βάλει στην άκρη, αλλά διότι πολλές κάρτες απαιτούν ζάρι για να δείτε το αποτέλεσμά τους. Υπάρχουν μάλιστα ορισμένες, οι οποίες θα σας οδηγήσουν όντως στην κόψη του ξυραφιού. Το παιχνίδι αυτή τη στιγμή αποτελείται μόνο από το βασικό σετ καρτών, ενώ η πρώτη επέκταση είναι προγραμματισμένη για το φθινόπωρο. Κυκλοφορεί σε starter decks (μεγάλα πακέτα, με εξήντα κάρτες για την εταιρία και εξήντα για το Runner), καθώς και booster packs των 15 καρτών. Το αξιοσημείωτο με το παιχνίδι είναι ότι με ένα βασικό deck μπορείτε πραγματικά να παίξετε, και καλά μάλιστα (τουλάχιστον αρκετά για να μάθετε το παιχνίδι, καθώς μετά θα χρειαστεί ίσως να αυξήσετε κάπως τη συλλογή σας, αν θέλετε να αντιμετωπίσετε έμπειρους παίκτες).

Γενικά, το Netrunner είναι ένα παιχνίδι για άτομα με γερά νεύρα που θέλουν να πάρουν μια γεύση από τα πράγματα που θα θεωρούμε καθημερινότητα στο μέλλον. Είναι ένα πολύ αξιόλογο παιχνίδι, όχι τόσο γρήγορο στο παίξιμό του όσο το Magic,



αλλά το ίδιο - ίσως και περισσότερο - διασκεδαστικό, μια και κάθε παρτίδα έχει πιο ομαλή ανάπτυξη και καλύτερο έλεγχο της στρατηγικής (δεν υπάρχουν αυτά τα αποτρόπαια instants και interrupts που αναποδογυρίζουν το παιχνίδι). Για την ποιότητα των καρτών δεν χρειάζεται να αναφέρουμε τίποτα. Κυμαίνονται στην καλή ποιότητα που μας έχει συνηθίσει η εταιρία, ίσως και από λίγο πιο χοντρό χαρτί. Είναι πολύ ανθεκτικά και έχουν καλό και ατμοσφαιρικό artwork, εικόνες επεξεργασμένες από κομπιούτερ που ζωντανεύουν το κυβερνοδιάστημα του 2020 στο τραπέζι σας. Μπείτε και εσείς στον κόσμο του Netrunner και πάρτε μέρος στον πόλεμο δεδομένων.

Το εντυπωσιακό αυτό Card Game θα το βρείτε στην Κάισσα, Καλλιδρομίου 8. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους κανόνες, καθώς και για να βρείτε αντιπάλους έτοιμους να σας τσουρουφλίσουν, δοκιμάστε στο Club των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας, Δεριγνύ 19, τηλ.: 8813990.

●

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS — ΝΕΕΣ



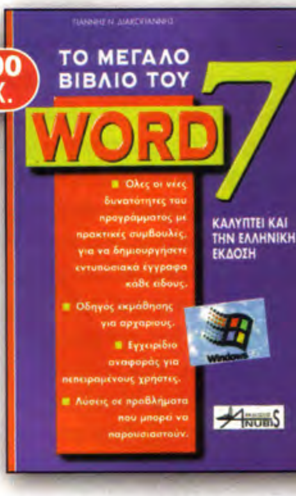
3.100 ΔΡΧ.

Microsoft Excel για Windows 95

Αιμίλιος Βαρότσης

Επιτέλους ένα πολύτιμο βοήθημα για κάθε αρχάριο και μέσο χρήστη! Με απλά και μεθοδικά βήματα σας δείχνει με ποιον τρόπο θα αξιοποιήσετε καλύτερα το πρόγραμμα με έξυπνες συμβουλές, καθώς και αναγκαία σχόλια για το τι πρέπει να αποφεύγετε.

- Μάθετε να δημιουργείτε πολύπλοκα φύλλα εργασίας.
- Εκτυπώστε με τον καλύτερο τρόπο τα έγγραφά σας.
- Φτιάξτε γρήγορα και εύκολα εντυπωσιακές γραφικές παραστάσεις.
- Χρησιμοποιήστε τις εντυπωσιακές δυνατότητες χαρτογράφησης.
- Εφαρμόστε τύπους, και επεξεργαστείτε δεδομένα με μαθηματικό τρόπο.
- Αποκαλύψτε τα "άδυτα" των φύλλων εργασίας.
- Βελτιώστε την παραγωγικότητά σας.

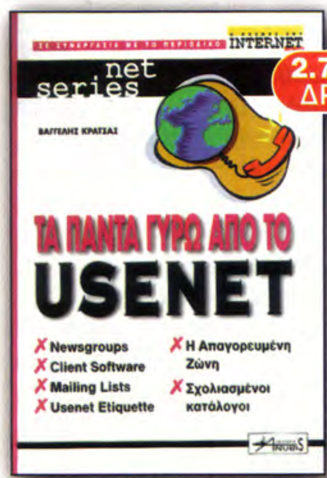


5.200 ΔΡΧ.

Το μεγάλο βιβλίο του Word 7

Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Το εντυπωσιακά "μεγάλο" αυτό βιβλίο από κάθε άποψη, αναλύει διεξοδικά την νέα έκδοση του δημοφιλούς επεξεργαστή κειμένου WORD που περιλαμβάνεται στη γνωστή σουίτα Office της Microsoft για τα Windows 95. Απευθύνεται τόσο στους νέους όσο και στους εξοι κειωμένους χρήστες προηγουμένων εκδόσεων του Word, που επιθυμούν να αναβαθμισθούν στα Windows 95. Ενας ουσιαστικός και χρήσιμος οδηγός με πολλές πρακτικές συμβουλές και λύσεις σε προβλήματα που μπορεί να παρουσιαστούν. Η λέξη ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΣ είναι το σήμα κατατεθέν του προγράμματος. Περιγράμματα, διόρθωση κειμένου, επικεφαλίδες, λίστες με αρίθμηση, τακτικά αριθμητικά, όλα γίνονται πλέον με τον πιό εύκολο και γρήγορο τρόπο. Φυσικά, γίνεται διεξοδική ανάλυση όλων των δυνατοτήτων του WORD 7.Ενας πλήρης οδηγός για όσους θέλουν να αξιοποιήσουν πλήρως το πρόγραμμα.



2.700 ΔΡΧ.

Τα πάντα γύρω από το USENET

Βαγγέλης Κράτσας

Με αυτό το πολύτιμο βιβλίο θα μάθετε πώς να παρακολουθείτε τα newsgroups που σας ενδιαφέρουν. Το Usenet είναι το διεθνές σύστημα διασκέψεων του Internet. Μια πολύτιμη υπηρεσία όπου τα πάντα κινούνται πολύ γρήγορα. Οι επαγγελματίες μπορούν να την αξιοποιήσουν ώστε να παραμένουν ενήμεροι για τις τελευταίες εξελίξεις στον κλάδο τους. Οι υπόλοιποι χρήστες θα βρουν χιλιάδες newsgroups που προσφέρουν γνώσεις και επικοινωνία. Καλύπτονται όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε:

- Ενημερωθείτε για τη χρήση των Tin, Pine, Free Agent, Netscape 3.0 News.
- Ανακαλύψτε τα μυστικά και τις εκπλήξεις που κρύβουν τα newsgroups.
- Δημιουργήστε το δικό σας newsgroup!
- Μπείτε στην "απαγορευμένη ζώνη" του ηλεκτρονικού κόσμου.

Μη χάσετε την καταπληκτική αυτή δυνατότητα που προσφέρεται δωρεάν στους χρήστες του Internet.



5.100 ΔΡΧ.

Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh

Robin Williams

Μετάφραση: Ανδρέας Καλαχάνης

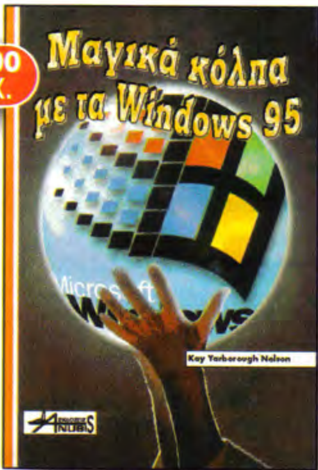
Ενα διεθνές Best Seller για Macintosh! Ειναι εντυπωσιακό το πόσο πολλές πληροφορίες περιέχει και πόσο εύκολα μπορούν να κατακτηθούν. Υπέροχο για αρχάριους, αποτελεί ταυτόχρονα ένα σύγχρονο και έξοχο οδηγό για πεπειραμένους χρήστες. Για τους Cult χρήστες Macintosh, είναι ό,τι καλύτερο έχει επινοηθεί. Πραγματικά η συγγραφέας έχει δώσει τον καλύτερό της εαυτό παραδίδοντας στους λάτρεις της γνώσης ένα όμορφο, ευανάγνωστο και ακριβές βιβλίο. Με πάνω από 500.000 αντίτυπα και μεταφρασμένο σε 9 γλώσσες έχει κερδίσει επάξια τον τίτλο του ως Best Seller. Αποτελεί ένα σύγχρονο οδηγό επιβίωσης για τους χρήστες του πρωτοποριακού λειτουργικού περιβάλλοντος Macintosh και σίγουρα θα σας βοηθήσει αφάνταστα!

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, 3841.095, Fax: 9242.219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

5.200 ΔΡΧ.



Μαγικά κόλπα με τα Windows 95

Yarborough Nelson

Μετάφραση: Στεφανος Γκίκας

Αποκτήστε τώρα τη γνώση και γνωρίστε τη μαγεία του δημοφιλέστερου λειτουργικού συστήματος. Υποτάξτε πανεύκολα τα Windows 95 και εκμεταλλευτείτε στο έπακρο τις δυνατότητές τους!

- Προσαρμόστε το περιβάλλον στα μέτρα σας αλλάζοντας χρώματα, εικονίδια και τις ρυθμίσεις του Control Panel.
- Δημιουργήστε Shortcuts για όλες τις εφαρμογές σας.
- Υποτάξτε τον πανίσχυρο Explorer και διαχειριστείτε σε χρόνο μηδέν τα αρχεία σας.
- Γνωρίστε τα μυστικά της τέλειας εκτύπωσης.
- Εκμεταλλευτείτε στο έπακρο τα ενσωματωμένα προγράμματά σας και ψυχαγωγηθείτε με τα Games.

5.800 ΔΡΧ.



AutoCAD 13

Χρήστος Τερζίδης

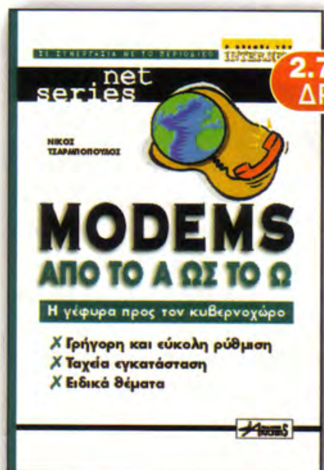
& Θανάσης Βάσιος

Το τυχερό σας 13άρι! Το βιβλίο αυτό αναλύει εξονυχιστικά όλα τα χαρακτηριστικά του AutoCAD13. Εχει γραφτεί για να ικανοποιήσει παλαιότερους χρήστες προκειμένου να ενημερωθούν διεξοδικά για τις νέες δυνατότητες του προγράμματος, αλλά και νέους που θα ανακαλύψουν άμεσα την αποτελεσματικότητα των μενού αλλά και της γραμμής εντολών.

- Αναπτύξτε τα δικά σας σχέδια αξιοποιώντας στο έπακρο τις δυνατότητες του προγράμματος.
- Αξιοποιήστε τα επίπεδα, τις απεριόριστες όψεις, τη σχεδίαση τριών διαστάσεων, το rendering, τις δυνατότητες Animation.
- Μάθετε πώς να ελαχιστοποιείτε το κόστος των εκτυπώσεων.

Αναμφισβήτητα πρόκειται για εξαιρετικά προσεγμένο βιβλίο που θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς επαγγελματίες.

2.700 ΔΡΧ.



Modems από το Α ως το Ω

Νίκος Τσαρμπόπουλος

Το σύγχρονο αλφαβητάρι της εισαγωγής σας στον κυβερνοχώρο. Modem – ένα "μαγικό" εργαλείο που κυριολεκτικά σας φέρνει σε επαφή μ'ολόκληρο τον κόσμο.

Ενα σημαντικό βιβλίο που θα σας βοηθήσει να προσεγγίσετε τις σημαντικότερες εφαρμογές των modems.

- Ενημερωθείτε για τις προδιαγραφές και τις δυνατότητες των modems ακόμη και αν είστε αρχάριος χρήστης.
- Εγκαταστήστε γρήγορα και εύκολα οποιαδήποτε εξωτερική ή εσωτερική συσκευή modem.
- Δουλέψτε με το πανίσχυρο σετ εντολών "AT".
- Αυξήστε εκπληκτικά την ταχύτητα μετάδοσης των δεδομένων σας.

Αξίζει να σταθείτε σε αυτό το βιβλίο που αναμφισβήτητα θα σας εξασφαλίσει μια απρόσκοπτη και ασφαλή προσπέλαση στις σύγχρονες τηλεπικοινωνίες.

2.700 ΔΡΧ.



Netscape Navigator

Θεόδωρος Καραβέλλας

Το μοναδικό αυτό βιβλίο σάς προσφέρει μία απλή αλλά συγχρόνως αναλυτική ξενάγηση στα χαρακτηριστικά του πιο διαδεδομένου browser για τον World Wide Web, του Netscape Navigator, μέσα από το δημοφιλέστερο λειτουργικό σύστημα, τα Windows 95.

Περιλαμβάνει:

- Βήμα προς βήμα οδηγίες για την εγκατάσταση, καθώς και συμβουλές για την πρώτη σας σύνδεση.
- Πολύτιμες διευθύνσεις του Web.
- Μεγάλες δυνατότητες του Netscape Gold και του Netscape Atlas.
- Λύσεις και συμβουλές για τα προβλήματα του troubleshooting.

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

GAMENET

Θα διαβάσετε στο ειδικό αφιέρωμα αυτού του τεύχους την αναλυτική αναφορά μας στο GameNet, τη νέα υπηρεσία της CompuLink που θα επιτρέπει σε όσους έχουν πρόσβαση στο Internet (είτε μέσω κάποιου πακέτου συνδρομής που παρέχει Internet Access είτε μέσω Power Pack) να παίζουν on-line τα αγαπημένα τους εμπορικά παιχνίδια, όχι πλέον μόνοι απέναντι στον υπολογιστή αλλά με πραγματικούς συμπαίκτες και αντιπάλους. Αξιοσημείωτο είναι πως το GameNet δεν έχει κανένα επιπλέον κόστος για τους συνδρομητές της CompuLink που θα θελήσουν να το επισκεφθούν, εκτός από το registration του software σύνδεσης που κοστίζει 5.000 δρχ. και φυσικά πληρώνεται μόνο μία φορά. Το "PC Master" έχει αναλάβει τα καθήκοντα του "χορηγού" της νέας υπηρεσίας και σας υπόσχεται πολλές-πολλές εκπλήξεις στο άμεσο μέλλον. Ηδη, έχει δημιουργηθεί και λειτουργεί κανονικά και η διάσκεψη netgamer, που παρέχει στους χρήστες του GameNet όλη την απαιτούμενη υποστήριξη. Υπάρχει φυσικά και το ανάλογο Forum στον Cosmos, που είναι μάλιστα άμεσα προσπελάσιμο από την κεντρική του οθόνη.

Τι περιμένετε, λοιπόν, φίλοι μου; Join GameNet now!

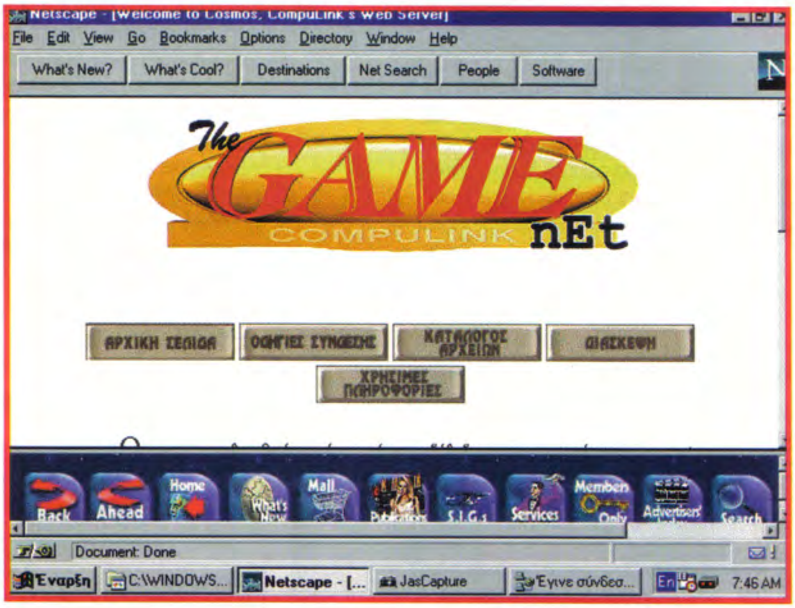
Το φθινόπωρο έφθασε και οι συνδρομητές της CompuLink αφήνουν σιγά-σιγά τις παραλίες και αρχίζουν να γεμίζουν και πάλι την αγαπημένη τους Βάση. Ας δούμε, λοιπόν, μία προς μία τις εκπλήξεις που τους περιμένουν.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

ΤΑ ΝΕΑ ΤΩΝ ΚΟΜΒΩΝ

Δύο νέοι κόμβοι προστέθηκαν το δίμηνο που μας πέρασε στη μεγάλη ηλεκτρονική οικογένεια της CompuLink. Πρόκειται για τον κόμβο Αγρινίου (Achelous) με τηλέφωνο voice 0641-59890 και τον κόμβο Λιβαδειάς (Levadia) με τηλέφωνο voice 0261-27694. Επίσης, ο Macedon απέκτησε δυνατότητα παροχής του πακέτου Power Pack στους συνδρομητές του, οι οποίοι θα πρέπει να ορίσουν ως Primary Name Server τον 193.92.197.40. Ειρήσθω εν παρόδω, ας αναφέρουμε εδώ πως υπάρχει μια προσθήκη και στο Power Pack της Αθήνας: Οι συνδρομητές του μπορούν πλέον να καλούν και τη δεύτερη συνοπτική 9242220.

Αυξάνεται επίσης σταθερά ο αριθμός των επαρχιακών κόμβων που διαθέτουν γραμμές Hellascom 64 Kbps. Ετσι, αυτό ισχύει αυτήν τη στιγμή για τους κόμβους Αλεξανδρούπολης, Βέροιας, Βόλου, Ιωαννίνων, Καβάλας, Κοζάνης, Λάρισας, Ρόδου και Σερρών.



Το μεγάλο όμως νέο που αφορά στους κόμβους είναι αυτό της ενοποίησής τους! Η προσπάθεια αυτή ολοκληρώθηκε πρόσφατα, με στόχο τη διευκόλυνση της επικοινωνίας μεταξύ των χρηστών. Ετσι, υπάρχουν πλέον δύο μόνο "εμφανείς" κόμβοι, οι Zeus και Macedon, στους οποίους ενσωματώθηκαν οι διασκέψεις των υπολοίπων. Φυσικά, η διαδικασία login σε έναν επαρχιακό κόμβο δεν αλλάζει, απλώς ο χρήστης βρίσκεται, μετά το πέρας της διαδικασίας, ουσιαστικά σε έναν από τους δύο κεντρικούς κόμβους. Η νέα αυτή πραγματικότητα βοήθησε άμεσα στην επίλυση προβλημάτων που σχετίζονταν με τη μεταφορά αρχείων από έναν κόμβο σε άλλο, καθώς και με το σύστημα διασκέψεων που κινδύνευε να γίνει υπερβολικά δυσκίνητο, εξαιτίας της συνεχούς αύξησης των κόμβων.



Προστέθηκαν, τέλος, οι ακόλουθες νέες εντολές, η ύπαρξη των οποίων είχε καταστεί αναγκαία μετά την ενοποίηση:

✔ **sh popsall [confname]:** Εμφανίζει λίστα με όλες τις διασκέψεις, όλων των κόμβων και δέχεται ως προαιρετική παράμετρο το όνομα μιας διάσκεψης.

✔ **sh popname [hostname]:** Εμφανίζει λίστα με όλες τις διασκέψεις που προέρχονται από τον κόμβο που ορίζουμε στην υποχρεωτική παράμετρο [hostname].

✔ **sh popswho [username]:** Εμφανίζει ένα user-id ή τμήμα του σε όλους τους κόμβους (εκτός του macedon).

✔ **sh popwho [hostname]:** Εμφανίζει τους χρήστες ενός συγκεκριμένου κόμβου.

ΕΣΩΤΕΡΙΚΕΣ... ΑΛΛΑΓΕΣ

Ο Αγγελος Γαλλής, sysop της CompuLink επί σειρά ετών, θα συνεργάζεται πλέον με αυτήν σε επίπεδο εξωτερικού συνεργάτη/συμβούλου, ενώ οι αρμοδιότητές του μεταβιβάστηκαν στον Αρη Χατζηπαπά (sysman), ο οποίος θα λειτουργεί πλέον και ως αποδέκτης των ερωτήσεων τεχνικής φύσης από τους συνδρομητές του συστήματος.

Επίσης, μια σοβαρή αλλαγή συνέβη στο οικογενειακό status του ιδιαίτερα αγαπητού, υπεύθυνου του Τμήματος Υποστήριξης Συνδρομητών της CompuLink, Γιώργου Γλυκοφρύδη (stralien), ο οποίος πήρε τη μεγάλη απόφαση να εγκαταλείψει το κλαμπ των εργένηδων και να παντρευτεί την εκλεκτή της καρδιάς του. Από πλευράς μας, δεν μένει παρά να του ευχηθούμε κάθε ευτυχία και στα νέα του αυτά επαυξημένα... καθήκοντα!

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Παρά το θερμό καλοκαίρι, οι διασκέψεις της CompuLink συνέχισαν σταθερά να αυξάνονται και κατά τη διάρκεια του διμήνου που μας πέρασε. Ας περάσουμε λοιπόν να δούμε τη "νέα σοδειά":

Ονομα διάσκεψης: netgamer (zeus)
Συντονιστής: vantor@zeus

**** ATTENTION!!!
THIS IS A
RESTRICTED AREA
FOR NON-GAMERS!****

"Welcome, gamer.
Το GameNet αποτελεί τον καλύτερο ίσως λόγο για να χάσεις τον ύπνο σου, ενώ μετά τον εθισμό που θα σου προκαλέσει, η επιστροφή στην προγενέστερη κατάσταση θα καθίσταται πλέον αδύνατη.

Εμείς πάντως σε προειδοποιήσαμε...

Αν, ωστόσο, επιμένεις, το πρώτο μήνυμα στο topic info θα σε κατατοπίσει πλήρως και για όλα... Και, βέβαια, εδώ είμαστε αν χρειαστείς κάτι!"

Ονομα διάσκεψης: winnt (zeus)
Συντονιστές: magic@zeus, one@zeus

"Με την άφιξη των νέων Windows NT 4.0 Server & Workstation, ειδικά των τελευταίων, πολλοί Win95 Users που διέθεταν το κατάλληλο hardware αναβαθμίστηκαν στα NT 4. Τα νέα NT προσφέρουν πιο σταθερό περιβάλλον εργασίας και περισσότερες ευκολίες...

Σε αυτή την διάσκεψη θα γίνει αναλυτική περιγραφή των δυνατοτήτων τους.

Επίσης, θα υπάρχει κάποιο είδος technical support και μια library με χρήσιμα αρχεία για τα NT.



Τα topics είναι forum, docs, news, library. Για να ανεβάσετε αρχεία πρώτα στείλτε μου ένα mail..."

Ονομα διάσκεψης: technology (macedon)
Συντονιστής: intel@macedon

"Οπως όλοι ξέρουμε, σήμερα στην αγορά βγαίνουν συνέχεια καινούρια προϊόντα τεχνολογίας. Καινούρια τηλέφωνα, με δυνατότητα να μπορείς να μιλάς όπου και να είσαι (κινητά), CDs για να συνεννοείσαι με άλλους, CDs με όλο και περισσότερες δυνατότητες, καθώς και ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Ετσι, σε αυτήν τη διάσκεψη θα συζητάμε για καινούρια ή και παλαιά προϊόντα της αγοράς, θα κάνουμε σχόλια, θα αναφέρουμε ό,τι μας κάνει εντύπωση, θα κάνουμε ερωτήσεις κ.λπ. Ελπίζω όλοι να συμβάλουμε, όσο μπορούμε, για το μέλλον της διάσκεψης."

Ονομα διάσκεψης: gameworld (evros)
Συντονιστές: mits1@evros, vantor@zeus, gerni@colossus

"Η διάσκεψη αυτή θέλει να καλύψει τον μεγάλο κόσμο των παιχνιδιών και όχι μόνο. Σκοπός της είναι να υπάρξουν παρουσιάσεις παιχνιδιών σε μορφή μηνυμάτων και σε μορφή αρχείων. Επίσης, να καλύψει προβλήματα χρηστών γύρω από τα παιχνίδια, είτε αφορούν στην εγκατάστασή τους είτε σε οτιδήποτε άλλο παρουσιαστεί. Θα υπάρχουν καινούρια patches, cheat codes κ.λπ. σε κάποιο άλλο topic της διάσκεψης. Τα αρχεία θα είναι playable previews ή εικόνες από παιχνίδια ώστε ο χρήστης να μπορεί να δει με κάποιο μικρό download την εικόνα κάποιου παιχνιδιού χωρίς ώρες ταλαιπωρίας. Τα playable previews θα κυμαίνονται φυσικά ως προς το μέγεθος, αλλά θα υπάρχουν πάντα και θα κοιτάμε να είναι καινούρια, δηλαδή να μην έχουν κυκλοφορήσει σε κάποιο περιοδικό (όσο αυτό μπορούμε να το καλύψουμε)."

Αρκετή όμως ήταν η πολυλογία μας και γι' αυτόν το μήνα. Απολαύστε όσο και όπως μπορείτε τις τελευταίες ίσως μέρες καλοκαιρίας και ραντεβού τον Οκτώβριο!

■

ΤΟ PC MASTER ΒΡΑΒΕΥΕΙ...

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΤΟΥ

PC master Programmers' Club 1ος ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Ξεκινώντας από αυτό το τεύχος και σε τακτικά χρονικά διαστήματα, το PC Master θα σας προ(σ)καλεί σε διαγωνισμούς προγραμματισμού, μέσω των οποίων θα σας δίνεται η δυνατότητα να κερδίζετε πλούσια δώρα.

Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας και τις προγραμματιστικές σας ικανότητες, γράψτε ένα πρόγραμμα σε οποιαδήποτε γλώσσα προγραμματισμού εσείς επιθυμείτε και στείλτε το μαζί με το συμπληρωμένο δελτίο συμμετοχής στη διεύθυνση του περιοδικού PC Master: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Απαραίτητες προϋποθέσεις είναι το πρόγραμμα να τρέχει σε περιβάλλον DOS ή Windows, να είναι πρωτότυπο και να διαθέτει σύγχρονο interface και ποιοτικό κώδικα. Πρέπει να υπάρχει source και εκτελέσιμο αρχείο, και να συνοδεύεται από ένα κείμενο με οδηγίες χρήσης και εγκατάστασης.



Ολα τα προγράμματα που πληρούν τις ανωτέρω προϋποθέσεις θα αξιολογηθούν από τη συντακτική ομάδα του PC Master, η οποία και θα αναδείξει τους τρεις νικητές.

ΟΛΟΙ ΑΝΕΞΑΙΡΕΤΩΣ ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ "PC MASTER"

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ
ΚΑΙ... ΚΕΡΔΙΣΤΕ 3 ΥΠΕΡΟΧΑ ΔΩΡΑ

1ο Δώρο



Ενας Η/Υ UNIQUE Pentium/100, 8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD 850 MB, Κάρτα γραφικών SVGA, Οθόνη SVGA έγχρωμη 14'', mouse. Προσφορά της Hard & Soft Παρασίου 3, Αγ. Παντελεήμονας, τηλ.: 8815931, 8838510, fax: 8232432

2ο Δώρο



Eνα SimulEyes VR (ηλεκτρονικά γυαλιά για 3D απεικόνιση των αγαπημένων σας παιχνιδιών). Προσφορά της MULTIMEDIA CENTER Βασ. Κωνσταντίνου 7, Καλλιμάρμαρο, τηλ.: 7259172,7251785 fax: 7251784

3ο Δώρο



Μία κάρτα FAX/MODEM/VOICE 288V. Προσφορά των καταστημάτων ΠΛΑΙΣΙΟ Στουρνάρη 24, Αθήνα, τηλ.: 3845671, fax: 3831816 Ομήρου 5, Φάρος Ψυχικού, τηλ.: 6879200

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΕΥΑΝΑΓΝΩΣΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΟΝΟΜΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .... ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 15 Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου). Οι νικητές θα αναδειχθούν κατόπιν αξιολόγησης από το συντακτικό επιτελείο του PC Master. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Δεκεμβρίου. Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PC Master (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα). Τα δώρα είναι προσωπικά, δεν ανταλλάσσονται με χρήματα, θα παραλαμβάνονται δε μόνον από τους τυχερούς μέχρι την 1/3/96. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

Πρώτη γνωριμία

Το "PC Master", το αγαπημένο σας περιοδικό, έφτασε αισίως στο 76ο τεύχος του. Κατά τη διάρκεια της πορείας του η στήλη Programming ακολούθησε -και αυτή- την εξέλιξη των υπολογιστών αλλά και των πακέτων προγραμματισμού. Ετσι, από τη Visual C++ θα περάσουμε σε δύο από τα πλέον δημοφιλή εργαλεία του χώρου, τη Visual Basic και το Delphi.

του Κώστα Γιαγιά
beastie@compulink.gr

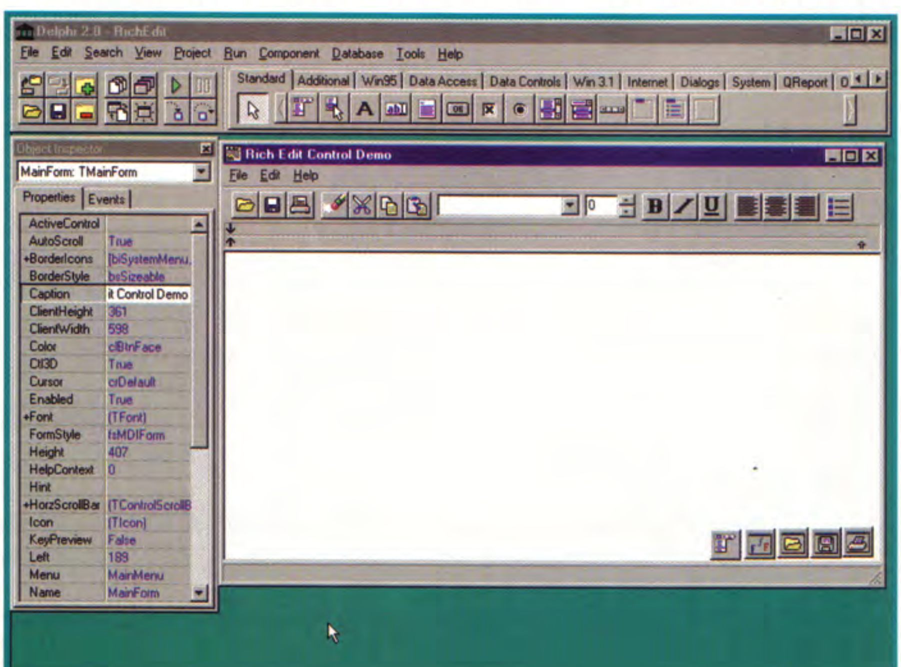
Τα τελευταία χρόνια, στο χώρο του προγραμματισμού σημειώνουν μεγάλη άνθηση οι γλώσσες που επιτρέπουν στον προγραμματιστή να δημιουργήσει το περιβάλλον (interface) ενός προγράμματος οπτικά, χωρίς να γράψει ούτε μία γραμμή κώδικα. Οι πιο διαδεδομένες από αυτές είναι η Visual Basic της Microsoft και το Delphi της Borland, οι οποίες έχουν παρουσιαστεί από τις σελίδες του περιοδικού μας.

Από αυτόν το μήνα η στήλη Programming θα εξετάζει διεξοδικότερα αυτές τις γλώσσες με σκοπό να βοηθήσει τους πιο άπειρους χρήστες να κάνουν τα πρώτα τους βήματα στο χώρο αλλά και τους πιο έμπειρους να βελτιωθούν και να δουν πιο έξυπνες και καλύτερες τεχνικές.

Για το σκοπό αυτόν, θα συμπεριληφθούν πολλά θέματα που αφορούν στα ενδότερα των πακέτων αυτών, σε αλγορίθμους και προσεγγίσεις σε πιο κοινά προβλήματα, σε παρουσιάσεις νέων εργαλείων (add-ons) που βοηθούν τον προγραμματιστή και, τέλος, στην επικοινωνία με εσάς τους αναγνώστες με απαντήσεις σε ερωτήματά σας και καταγραφή bugs. Θα προσπαθήσουμε να αποδώσουμε τις έννοιες με τον καλύτερο δυνατό όρο, χρησιμοποιώντας λέξεις κατανοητές, για να γίνεται αντιληπτό το νόημα των κειμένων αλλά και να είναι πιο εύκολη η πρακτική σας εξάσκηση με τις γλώσσες που θα δουλέψουμε, χωρίς να γίνεται κατάχρηση στη μετάφραση των όρων στα ελληνικά.

ΠΩΣ ΔΟΥΛΕΥΕΙ Ο VISUAL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Κάθε πρόγραμμα που δουλεύουμε στα Windows αποτελείται από φόρμες (σελίδες), καθεμία από τις οποίες περιέχει τα απαραίτητα αντικείμενα για την επικοινωνία του υπολογιστή με το χρήστη. Κάθε



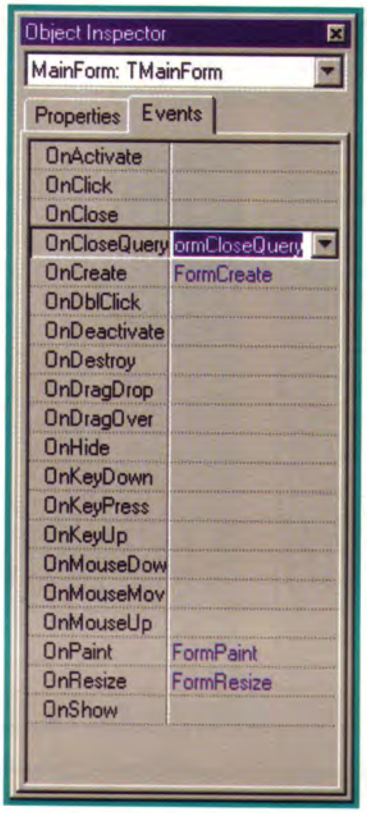
φόρμα μπορεί να περιέχει μια πληθώρα από απλά και συνηθισμένα αντικείμενα όπως ετικέτες, πλαίσια εισαγωγής κειμένου και κουμπιά, μέχρι και πιο σύνθετα όπως λίστες, γραφικές παραστάσεις, ημερολόγια κ.λπ. Αυτά τα αντικείμενα έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν μεταξύ τους στέλνοντας μηνύματα το ένα στο άλλο, ενώ καθένα από αυτά επηρεάζει με τη συμπεριφορά του κάποιο άλλο.

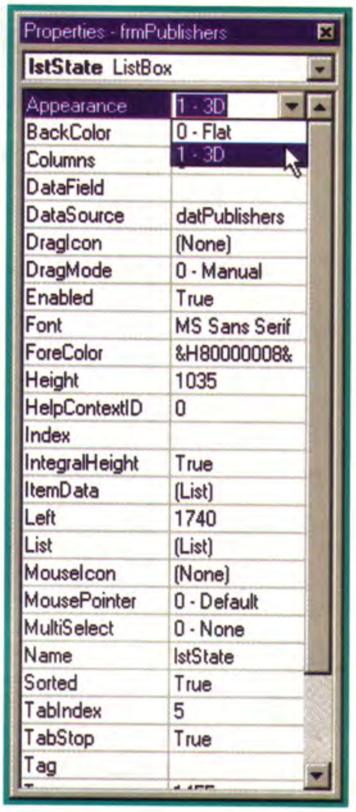
Στη Visual Basic αυτά τα αντικείμενα ονομάζονται controls και στο Delphi components και μας παρέχουν όλες τις δυνατότητες για να δημιουργήσουμε τα προγράμματα που θέλουμε γρήγορα και απλά. Ορίζοντας κάποιες ιδιότητές τους και γράφοντας λίγες γραμμές κώδικα μπορούμε να παρουσιάσουμε τις εφαρμογές μας, αρκεί βέβαια να έχουμε στο νου μας κάποιες βασικές αρχές για αυτόν το συγκεκριμένο τρόπο αντιμετώπισης κάθε προβλήματος. Το πρώτο που θα πρέπει να έχουμε υπόψη μας είναι ότι στον προγραμματισμό σε ένα παραθυρικό περιβάλλον όπως τα Windows, που μπορούν πολλές εφαρμογές να λειτουργούν ταυτόχρονα, η ροή των προγραμμάτων είναι διαφορετική. Δηλαδή, δεν είναι το πρόγραμμα που οδηγεί το χρήστη σε μια σειρά επιλογών, αλλά ο χρήστης με τις πολλές δυνατότητες που του παρέχουν τα Windows ελέγχει τη ροή του ίδιου του προγράμματος.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να εισαγάγουμε και τον όρο event (γεγονός), που είναι ένας από τους πιο σημαντικούς σε αυτές τις γλώσσες. Το πάτημα ενός πλήκτρου, η κίνηση του ποντικιού, το click του ποντικιού και άλλα πολλά είναι γεγονότα που μπορούν ανά πάσα στιγμή να λάβουν χώρα κατά τη διάρκεια εκτέλεσης της εφαρμογής μας.

Ετσι, τα αντικείμενα που υπάρχουν σε κάθε πρόγραμμα βρίσκονται συνεχώς σε κατάσταση αναμονής για μια πληθώρα από events. Τα Windows, κατόπιν, αναλαμβάνουν την υποχρέωση να στείλουν το μήνυμα στο αντικείμενο που πρέπει, προκειμένου να εκτελεστεί (triggered) το αντίστοιχο γεγονός. Εμείς, λοιπόν, γράφοντας τον απαραίτητο κώδικα στα events που μας ενδιαφέρουν, χτίζουμε τα προγράμματά μας, από τα πιο απλά μέχρι τα πιο σύνθετα.

Ο Object Inspector του Delphi περιλαμβάνει όλα τα properties και τα events κάθε αντικειμένου που τοποθετούμε μέσα στις φόρμες μας. Από την άλλη μεριά, στην Visual Basic τα events μπορούμε να τα δούμε μόνο μέσα από τη σελίδα του κώδικα.





Μία από τις μεγαλύτερες ευθύνες που έχει ένας προγραμματιστής στα παραθυρικά προγράμματα είναι η καλύτερη σχεδίαση του περιβάλλοντος (user interface) ώστε οι λειτουργίες και οι δυνατότητές του να γίνονται κατανοητές στον τελικό χρήστη.

Σε αυτό συμβάλλουν πολλοί παράγοντες όπως η επιλογή των controls, η σωστή τοποθέτησή τους στις φόρμες και βέβαια τα χρώματα που χρησιμοποιούνται σε αυτά τα αντικείμενα. Για να επιτύχουμε όμως το επιθυμητό αποτέλεσμα θα πρέπει να έχουμε πρώτα καταναλώσει αρκετό χρόνο στην ανάλυση και τη σχεδίαση του προγράμματος. Υπάρχουν δύο τεχνικές για τη σχεδίαση ενός προγράμματος με θετικά και αρνητικά στοιχεία όμως η καθεμία.

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ (VISUAL BASIC)

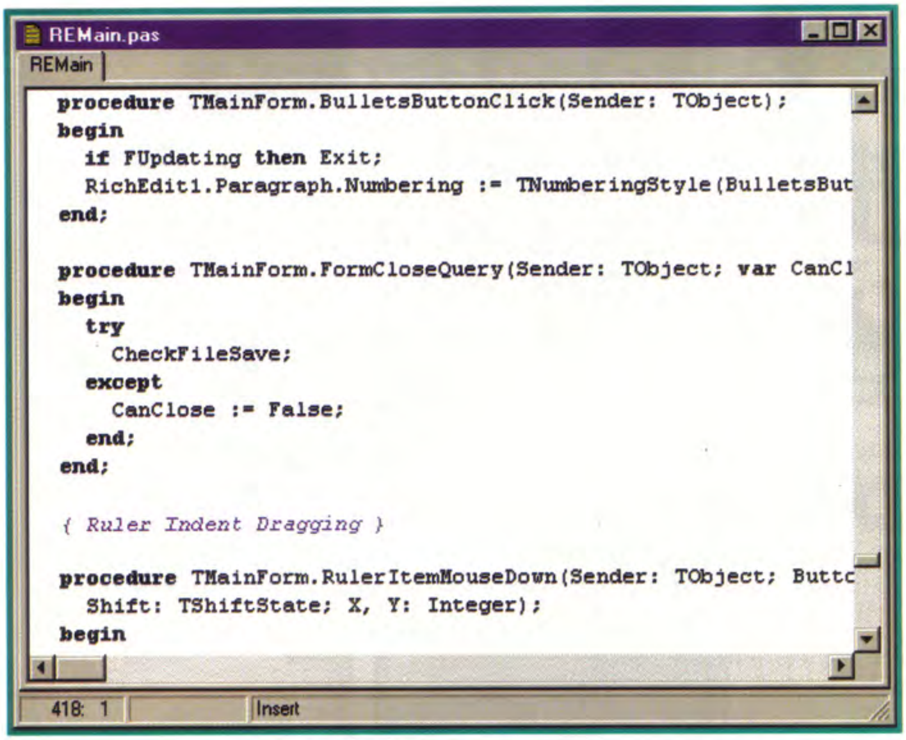
Παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα ένα μικρό tip που μας έστειλε η φίλη του περιοδικού Κ. Βορίλα. Αν θέλετε να κεντράρετε μία φόρμα στην οθόνη δεν έχετε παρά να φτιάξετε ένα module που θα περιέχει την παρακάτω διαδικασία:

```
Public Sub MoveToCenter ( MyForm as form)
  If MyForm.WindowState=1 then
  MyForm.Move (Screen.Width-MyForm.Width)/2, (Screen.Height -_ MyForm.Height)/2
  End If
End Sub
```

Ετσι, μπορείτε να κεντράρετε τις φόρμες που θέλετε γράφοντας την εντολή:
MoveToCenter frmOpen
όπου frmOpen το όνομα της φόρμας που θέλετε να κεντράρετε.

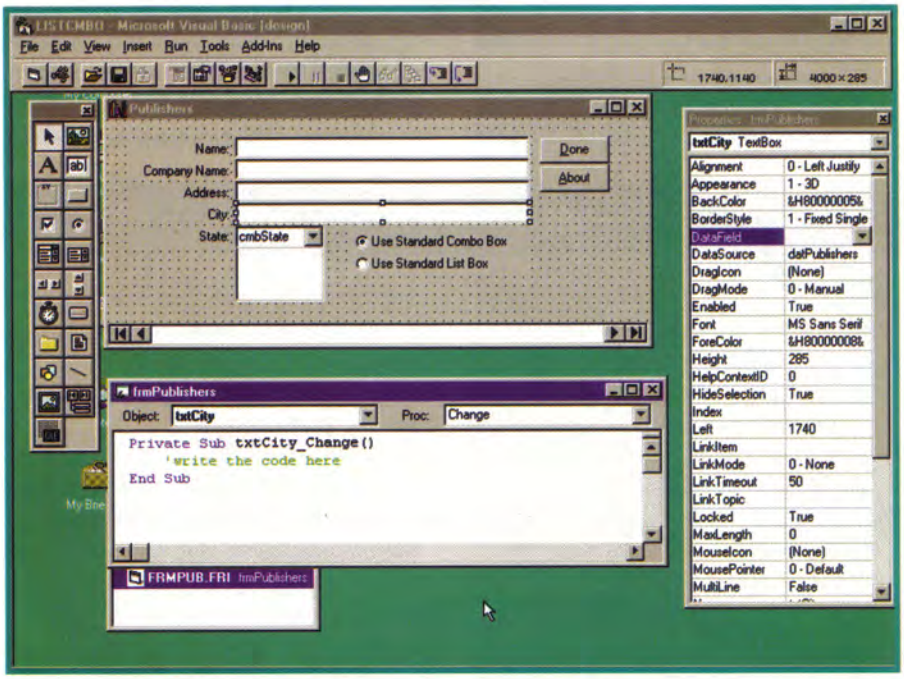
Μια καλή τεχνική είναι να τοποθετήσετε την εντολή αυτή στο Form_Load event κάθε φόρμας.

Μια παρατήρηση ακόμα σε αυτό το tip αφορά στο γεγονός ότι στη Visual Basic είναι πιο γρήγορο στην εκτέλεσή του να χρησιμοποιήσουμε τη μέθοδο Move από το να δώσουμε τιμές στα Left και Top properties της φόρμας.



Ο κώδικας των προγραμμάτων του Delphi αποτελείται από διαδικασίες (procedures) με πολύ απλή και ευκολονόητη δομή.

Στο χέρι σας είναι να δείτε ποια σας ταιριάζει με σκοπό τη βελτίωση του αποτελέσματος και την ελαχιστοποίηση του χρόνου παραγωγής. Η πρώτη απαιτεί τη σχεδίαση της εφαρμογής με κύριο γνώμονα το πώς θα φαίνεται στον τελικό χρήστη και κατόπιν την εισαγωγή των εντολών για να πάρουν ζωή τα controls που χρησιμοποιείτε. Η δεύτερη ξεκινάει από τις απαιτήσεις του προγράμματος και τα δεδομένα που πρέπει να εισαχθούν από το χρήστη ενώ το ποια controls μπορούν να εκτελέσουν καλύτερα τις εργασίες που απαιτούνται είναι κάτι που θα βρείτε στη συνέχεια. Πάντως, έπειτα από πολυετή πείρα στο χώρο, θα διαπιστώσετε ότι και οι δύο τεχνικές είναι αρκετά σωστές και ένας καλός συνδυασμός τους καταλήγει στα καλύτερα προγράμματα. Ξεκινήστε με απλά παραδείγματα επικοινωνίας των controls και μετά προχωρήστε σε μικρά προγράμματα. Σταδιακά θα δείτε τις γνώσεις σας και τις δυνατότητές να αυξάνονται ραγδαία.



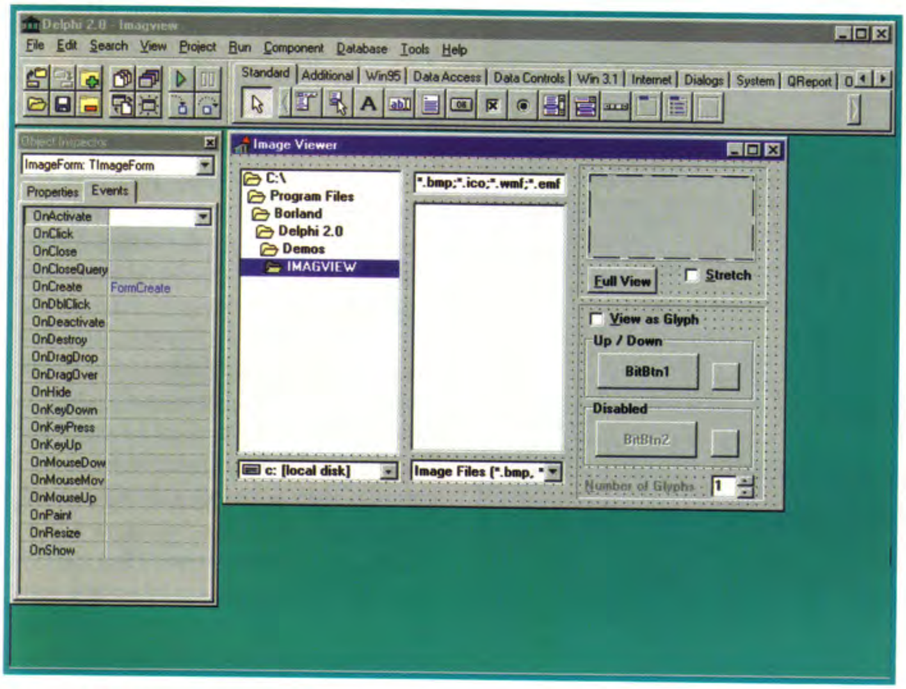
Χρησιμοποιώντας τις πολλές φόρμες της Visual Basic, μπορούμε να έχουμε ταυτόχρονα τα controls με τον κώδικά τους αλλά και τις ιδιότητές τους.

VISUAL BASIC ΚΑΙ DELPHI

Οι δύο αυτές γλώσσες, αν και προέρχονται από διαφορετικές εταιρίες και χρησιμοποιούν, εσωτερικά, διαφορετικές ρίζες στη μορφή του κώδικα, παρατηρούμε ότι δουλεύουν με βάση την ίδια περίπου φιλοσοφία.

Συγκεκριμένα, από την Microsoft έχουμε τη Visual Basic που κρατά μεγάλη συμβατότητα με την Quick Basic και από την Borland το Delphi που είναι φυσικός απόγονος της ObjectWindows Pascal (Borland Pascal 7.0). Αντίστοιχα, λοιπόν, και οι δύο αυτοί οίκοι έχουν αναπτύξει τα εργαλεία τους σύμφωνα με ό,τι πιο σύγχρονο διαθέτουν στην τεχνολογία του λογισμικού, προσπαθώντας πάντα να διατηρήσουν το σύνολο των προγραμματιστών που χρησιμοποιούσαν τις προηγούμενες γλώσσες.

Το περιβάλλον και των δύο είναι περίπου το ίδιο και ο τρόπος ανάπτυξης των εφαρμογών σχεδόν ταυτόσημος. Γίνεται χρήση του SDI (Single Document Interface), κάτι που σημαίνει ότι αποτελούνται από πολλές φόρμες που συνεργάζονται μεταξύ τους χωρίς να εξαρτάται η μία από την άλλη στη θέση της στην οθόνη, όπως θα συνέβαινε αν είχαμε μια MDI (Multiple Document Interface). Ο χώρος εργασίας μας, δηλαδή, είναι όσο και το μέγεθος του Desktop. Γι' αυτό μια συμβουλή που δίνουμε πάντα σε όσους ξεκινάν τώρα είναι να χρησιμοποιούν ανάλυση τουλάχιστον 800x600, ακόμα και αν θέλουν να



Τα controls που τοποθετούμε στις φόρμες φαίνονται αμέσως και στη σχεδίαση με τον τρόπο που θα φανούν και κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης.



Ο πίνακας εργαλείων της Visual Basic, ο οποίος μας δίνει τη δυνατότητα να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε controls.

δημιουργήσουν εφαρμογές που να τρέχουν σε 640x480.

ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

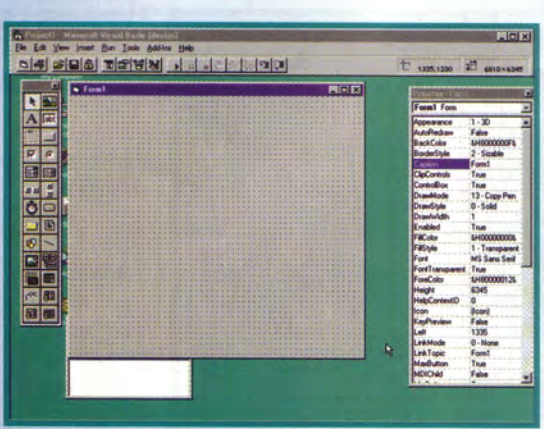
Θα συνεχίσουμε με μία κοινή ανάλυση του τρόπου λειτουργίας των δύο πακέτων, επισημαίνοντας όμως τα σημεία στα οποία διαφοροποιούνται. Οπως προαναφέραμε κάθε πρόγραμμα στα Windows αποτελείται από φόρμες και διάφορα controls που τοποθετούνται πάνω σε αυτές. Οι φόρμες αυτές αποτελούν και το project μας. Ξεκινώντας ένα νέο project έχουμε μια άδεια φόρμα. Κατόπιν, μπορούμε από την παλέτα των controls να πάρουμε αυτά που χρειαζόμαστε και να τα τοποθετήσουμε στη φόρμα όπως ακριβώς θέλουμε. Ευνόητο είναι, βέβαια, ότι η θέση που τοποθετούνται τα αντικείμενα σε κάθε φόρμα είναι και αυτή όπου θα εμφανιστούν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσής της. Μπορούμε να κάνουμε πολλές τροποποιήσεις στις ιδιότητες κάθε control που έχουμε στη φόρμα μας αλλά και στην ίδια τη φόρμα ώστε να τα κάνουμε να συμπεριφέρονται όπως ορίζουμε εμείς. Οι περισσότερες από αυτές τις ιδιότητες έχουν σχέση με την οπτική απόδοση του αντικειμένου στην οθόνη, υπάρχουν όμως και αρκετές που αναφέρονται στη συμπεριφορά του. Για παράδειγμα, ας δούμε το TEdit Component του Delphi.

Τα Properties Color, Ctl3D, Height, Width, Left, Top όπως και άλλα ορίζουν τη θέση του, το μέγεθος, το χρώμα, τη γραμματοσειρά του κ.λπ. Ομως, υπάρχουν και κάποια άλλα που ορίζουν τη λειτουργία τους όπως τα AutoSelect, CharCase, MaxLength, ReadOnly, TabStop. Επιγραμματικά, το AutoSelect μαρκάρει το κείμενο που υπάρχει στο control κάθε φορά που ο χρήστης μετακινείται σε αυτό. Το CharCase ορίζει αν τα γράμματα που εισάγουμε θα είναι κεφαλαία ή πεζά. Το MaxLength είναι το μέγιστο επιτρεπτό μήκος που θα μπορεί ο χρήστης να εισάγει στο συγκεκριμένο Text Box. Το Property ReadOnly επιτρέπει ή όχι την αλλαγή του κειμένου και το TabStop καθορίζει αν θα δέχεται το control τα Tabs ή όχι.

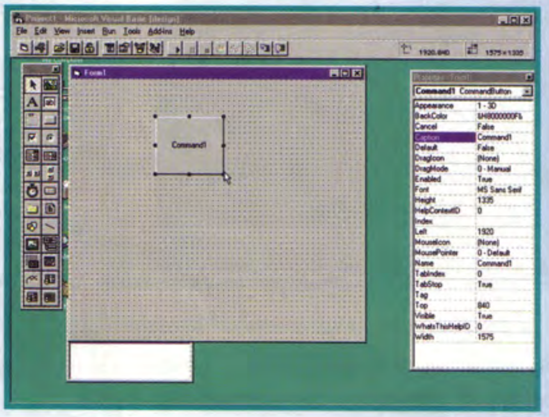
Αφού, λοιπόν, με έναν πολύ εύκολο τρόπο δώσουμε τιμές στις ιδιότητες των controls, είμαστε απόλυτα έτοιμοι να δώσουμε και τις απαραίτητες εντολές ώστε να μπορέσουν όλα τα controls να συνεργαστούν τόσο μεταξύ τους όσο και με το χρήστη.

Ο τρόπος με τον οποίο οι δύο αυτές γλώσσες το επιτυγχάνουν είναι μέσω των events. Κάθε αντικείμενο έχει τα δικά του events και μπορούμε να εισάγουμε τον κώδικα σε καθένα από αυτά. Για το παράδειγμά μας, το Text Box έχει ως κύρια events τα OnClick, OnEnter, OnExit, OnMouseDown, OnKeyPress, OnDblClick κ.λπ.

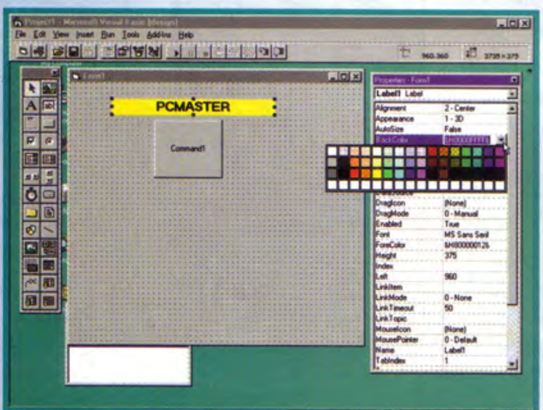
Το OnClick, για παράδειγμα, εκτελείται όταν ο χρήστης πατήσει το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πάνω από το Text Box, ενώ το OnKeyPress όταν πατήσει ένα πλήκτρο από το πληκτρολόγιο. Αυτό που θα πρέπει να προσέξουμε είναι ποιο γεγονός εκτελεί ποιο event και ακόμα καλύτερα να μάθουμε τη σειρά που αυτά εκτελούνται (όταν κάποια κίνηση του χρήστη προκαλεί παραπάνω από ένα event). Τις περισσότερες φορές, οι εντολές που γράφουμε μέ-



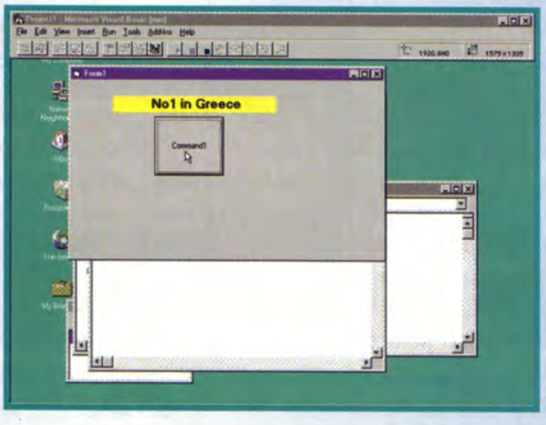
Η εκκίνηση ενός προγράμματος απαιτεί τουλάχιστον μία άδεια φόρμα.



Στη συνέχεια τοποθετούμε τα controls στη φόρμα.



Δίνουμε τιμές στα properties των αντικειμένων μας.



Τέλος, βλέπουμε τα αποτελέσματα της δουλειάς μας, τρέχοντας το πρόγραμμα.

σα στα events των αντικειμένων αλλάζουν τιμή σε κάποιες ιδιότητες του ίδιου του αντικειμένου ή κάποιου άλλου.

Ακόμα πολλές φορές εκτελούμε και κάποιες από τις μεθόδους των controls αυτών. Με τον όρο μέθοδος εννοούμε κάποιες έτοιμες διαδικασίες που "κουβαλά" μαζί του κάθε αντικείμενο και χρησιμοποιώντας τες μπορούμε να δουλέψουμε πιο εύκολα τα controls που μας παρέχουν οι δύο γλώσσες που αναλύουμε. Στο Text Box έχουμε αρκετές μεθόδους που χρησιμοποιούνται σε πιο "εσωτερικά" θέματα (Create, Destroy, RePaint), αλλά και άλλες που είναι πολύ πιο ορατές στον τελικό χρήστη (Clear, SelectAll, CutToClipboard, Show κ.λπ.).

Εκτός από τα controls που είναι εμφανή στο χρήστη, υπάρχουν και άλλα που χρησιμοποιούνται εσωτερικά στα προγράμματα και είναι απολύτως απαραίτητα. Μπορούμε να αναφέρουμε ενδεικτικά κάποια controls, όπως ο timer που χρησιμοποιείται σε θέματα μέτρησης χρόνου, τα common dialogs που εμφανίζουν τα κοινά παράθυρα που έχουν τα Windows (Open, Save as, Print).

Επίσης, μπορούμε να δούμε και κάποια controls για σύνδεση με αρχεία βάσεων δεδομένων. Τέλος, έχουμε και κάποια Objects τα οποία μπορούμε να δουλέψουμε στον κώδικά μας, χωρίς να είναι τοποθετημένα σε κάποια φόρμα όπως το printer object, το screen object κ.λπ.

OBJECTPASCAL & BASIC

Το Delphi, μια και προέρχεται από την Pascal, διατηρεί ορισμένες κοινές αρχές με αυτήν τη γλώσσα. Κάθε εφαρμογή που φτιάχνουμε αποτελείται από το αρχείο του project και πολλά άλλα αρχεία (.pas). Σε κάθε φόρμα αντιστοιχεί και ένα αρχείο που για τη γλώσσα είναι ένα unit. Σε κάθε unit, βέβαια, έχουμε τους κώδικες κάθε event που αναφέρεται σε control της φόρμας, αλλά και διάφορες άλλες διαδικασίες και συναρτήσεις που δημιουργούμε εμείς. Οπως είναι λογικό από κάποιο unit μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε κάποιο άλλο, προκειμένου να επιτύχετε τη συνεργασία των controls σας από φόρμα σε φόρμα.

Στη Visual Basic, αντίστοιχα, υπάρχει ένα αρχείο για το project. Επίσης κάθε

φόρμα έχει ένα δικό της αρχείο που κρατά όλα τα απαραίτητα στοιχεία για τα αντικείμενά της (.frm). Μαζί με κάθε αρχείο φόρμας, στη VB, μπορούμε να έχουμε δικές μας συναρτήσεις και διαδικασίες. Αν θέλουμε όμως κάποιο αρχείο να κρατά procedures χωρίς να αντιστοιχεί σε φόρμα, θα πρέπει να δημιουργήσουμε έναν άλλο τύπο αρχείου, τα modules (.bas), που σε κάθε εφαρμογή αποδεικνύονται αναγκαία.

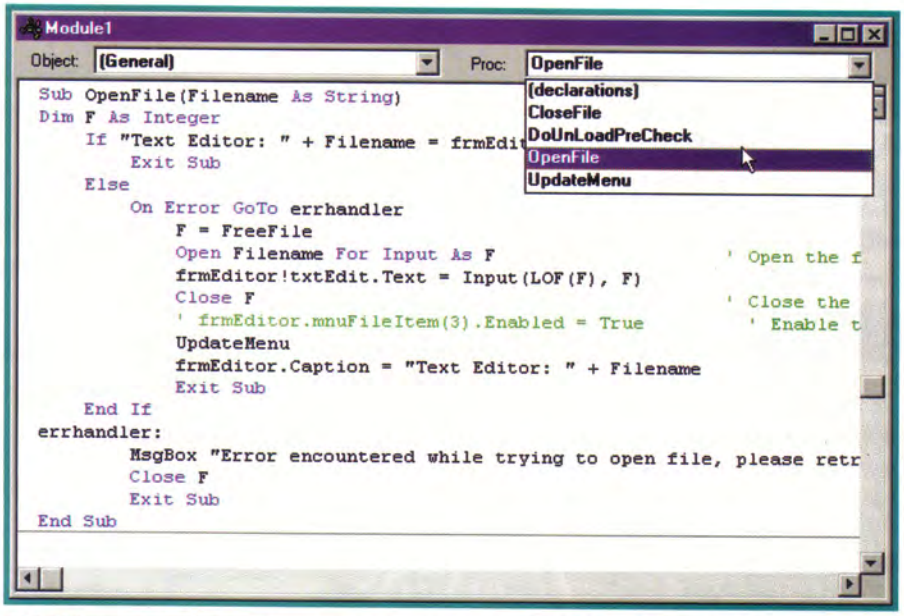
Στις τελευταίες εκδόσεις της VB έχουμε και τη χρήση των Class files (.cls) αλλά και των Resource files (.res).

Ενα από τα πιο βασικά θέματα κάθε γλώσσας είναι αυτό των μεταβλητών. Και οι δύο γλώσσες υποστηρίζουν αρκετούς τύπους, ο καθένας από τους οποίους έχει ορισμένες δυνατότητες αλλά και περιορισμούς.

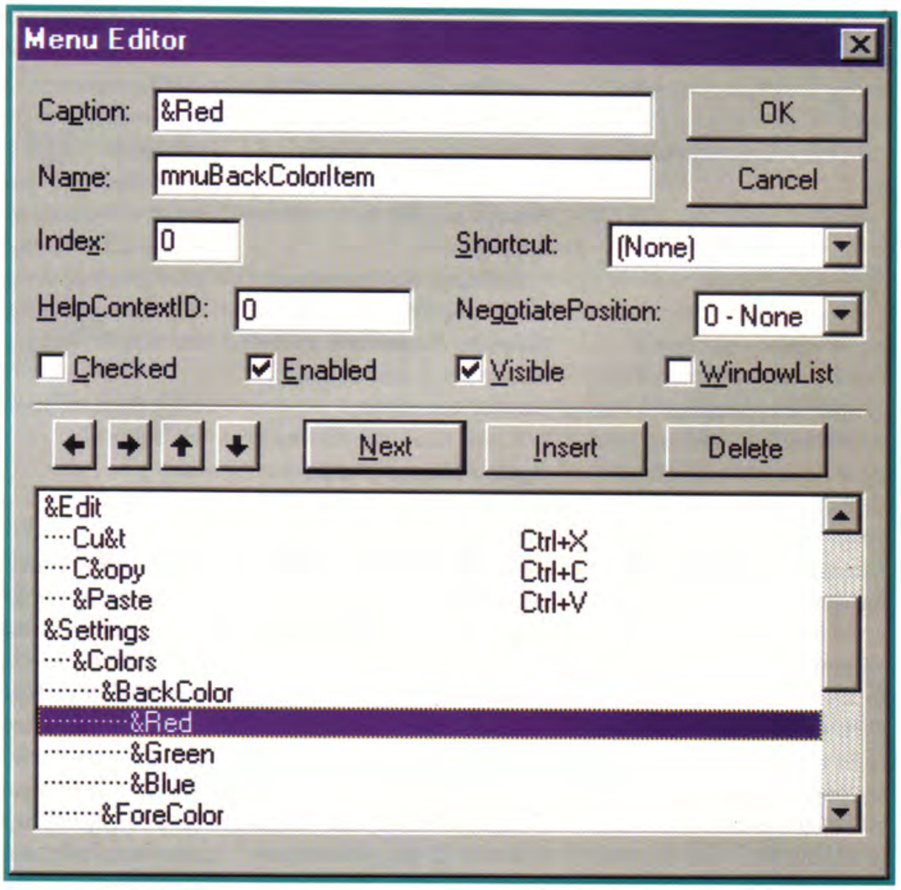
Το γεγονός όμως ότι σας επιτρέπεται η δημιουργία νέων τύπων που ορίζονται από το χρήστη, σας δίνει άπειρες δυνατότητες και μεγάλη ευελιξία. Στο σημείο που θα πρέπει να επικεντρώσετε την προσοχή σας είναι το πού και με ποιον τρόπο θα δηλώσετε τις μεταβλητές που θα χρησιμοποιήσετε, διότι αναλόγως θα μπορείτε να έχετε πρόσβαση ή όχι στην εκάστοτε μεταβλητή.

Ολοκληρώνοντας, αν και αυτόν το μήνα το άρθρο είχε έναν εισαγωγικό χαρακτήρα, σκοπός μας είναι η γρήγορη ανάλυση αυτού του επιπέδου της θεματολογίας ώστε να να φθάσουμε σε πιο προχωρημένο επίπεδο προβλημάτων και αναλύσεων.

Μέχρι τον επόμενο μήνα, enjoy programming. ■



Εδώ βλέπουμε το κάθε αντικείμενο και τα events που υποστηρίζει, καθώς και τις ρουτίνες που δημιουργούμε εμείς.



Ο τρόπος που ετοιμάζουμε τα μενού στη Visual Basic είναι πάρα πολύ απλός.

Η στήλη Programming θα περιλαμβάνει και ένα μέρος που θα είναι αφιερωμένο στην επικοινωνία με τους προγραμματιστές-αναγνώστες. Μπορείτε να στέλνετε τα γράμματά σας στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη: "Για τη στήλη Programming" ή και με e-mail στη διεύθυνση: beastie@compulink.gr με θέμα: "Visual Languages". Είναι λοιπόν, ευπρόσδεκτα σχόλια, παρατηρήσεις, ερωτήσεις αλλά και δικά σας κομμάτια με κώδικα. Αν αξίζουν κάποιας ιδιαίτερης προσοχής, ίσως δημοσιευθούν από αυτήν τη δική σας στήλη των "visual" προγραμματιστών.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΟΘΟΝΕΣ ΚΑΙ... ΑΝΕΜΙΣΤΗΡΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Πιστεύω κι εγώ πως είσαι το καλύτερο ελληνικό περιοδικό στο χώρο των PCs. Ας περάσω όμως στα ερωτήματά μου:

1. Χρειάζεται να έχω οθόνη SVGA για να τρέξω τα παιχνίδια του CD σου ή αρκεί η μονόχρωμη VGA που έχω;

2. Σκέφτομαι να αναβαθμίσω το σύστημά μου (286/16, 1MB RAM, VGA) σε έναν Pentium με 16MB RAM. Θα υπάρξει πρόβλημα με το τροφοδοτικό ή με την ψύξη του επεξεργαστή (το σύστημά μου έχει ένα ανεμιστηράκι); Υπάρχει περίπτωση να παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα στο σύστημα λόγω της διαφοράς τεχνολογίας;

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Παύλος Τερζάκης

Φίλε Παύλο,
Η αναβάθμιση που θέλεις να κάνεις στο σύστημά σου είναι σίγουρα απαραίτητη, όχι όμως και "αναίμακτη". Με απλά λόγια, θα χρειαστεί να αγοράσεις ένα ολοκαίνουριο σύστημα, αφού -όπως γράφεις κι εσύ- η διαφορά τεχνολογίας είναι πολύ μεγάλη για να σου επιτρέψει να κρατήσεις κάτι από τον παλιό σου υπολογιστή, πέρα από το πληκτρολόγιο, το mouse και την οθόνη. Η οθόνη σου είναι μάλλον ανεπαρκής για να τρέξεις πολλά από τα σύγχρονα παιχνίδια που απαιτούν υψηλή ανάλυση, οπότε μια αλλαγή σε SVGA κρίνεται απαραίτητη.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ... ΞΕΓΥΜΝΩΜΑΤΑ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας από τους πάρα πολλούς φανατικούς αναγνώστες σου. Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω, όχι για να κάνω ερωτήσεις αλλά παρατηρήσεις.

α) Γιατί δεν κάνετε μια στήλη για την Legion of Doom, για τον Captain Crunch και τον Captain Zap; Νομίζω πως θα έχει πολύ ενδιαφέρον.

β) Επίσης θα ήταν ωραίο το CD σας να περιέχει και διάφορα demos από εγκυκλοπαίδειες, καθώς επίσης εικόνες και ταινίες.

Α, και τώρα που το θυμήθηκα, θέλω να φτιάξω ένα αρχείο .bat και να του βάλω κάποιες εντολές, οι οποίες όμως κατά την εκτέλεση να μη φαίνονται στην οθόνη του υπολογιστή. Θα με βοηθήσετε;

Φιλικά,
Σάκης Μπατζακίδης,
Ξάνθη

ΥΓ. 1: Τι θα λέγατε για γυμνά στο CD σας (πλάκα κάνω).
ΥΓ. 2: BYEEEE!!!!

Φίλε Σάκη,
α) Η στήλη που ζητάς είναι μάλλον υπέρ το δέον εξειδικευμένη για ένα περιοδικό με θεματολογία όπως αυτή του "PC Master".

β) Η παρατήρησή σου σχετικά με το CD θα ληφθεί υπόψη.

γ) Και βέβαια θα σε βοηθήσουμε. Τι; Ετσι θα σε αφήσουμε;

δ) Το γυμνό στο CD είναι ένα πολύ ενδιαφέρον θέμα που μας απασχολεί. Ηδη το γνωστό μοντέλο Ιορδάνης ετοιμάζεται να ποζάρει στο επόμενο τεύχος, ενώ στο μεθεπόμενο (αν μας έχει μείνει κανένας αναγνώστης) θα ρίξουμε στη μάχη το βαρύ πυροβολικό (βλ. Πατρίκος).

ΥΓ.: Βάλε και κανένα echo off στο batch file!

ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ ΜΕ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Πιστεύω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο της Πληροφορικής. Αν συνεχίσεις να λειτουργείς κατ' αυτόν τον τρόπο, τότε είμαι σίγουρος ότι θα αποκτήσεις περισσότερους οπαδούς, παρόλο που έχεις ήδη πολλούς. Ας μπούμε όμως στο θέμα. Εχω έναν 486/DX2, 8MB RAM, CD-ROM 2x, SB 16 bit Pro, DOS 6.22 και Windows 3.1.

1) Τα αρχεία JPG και MPG τι είναι;

2) Μπορώ να βλέπω CD-i στον υπολογιστή;

3) Μπορώ να αλλάξω χρώμα στην οθόνη του DOS και, αν ναι, πώς;

4) Η εντολή grkeyb του DOS τι κάνει;

Keep up the good work,
Κοσμάς, Αθήνα

Φίλε Κοσμά,
Ελπίζω να συνεχίσουμε να σε ικανοποιούμε το ίδιο και στο μέλλον. Ας δούμε τις ερωτήσεις σου:

1) Τα αρχεία JPG είναι ακίνητες εικόνες, ενώ τα MPG κινούμενες (animated).

2) Ναι, αλλά μόνο με την προσθήκη ειδικής κάρτας επέκτασης.

3) Μπορείς, χρησιμοποιώντας ansi codes. Για περισσότερες λεπτομέρειες δώσε help ansi.sys από το command prompt του DOS.

4) Παραμετροποιεί κατάλληλα το πληκτρολόγιό σου για χρήση του στην ελληνική γλώσσα.

ΑΔΕΛΦΙΚΕΣ... ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,
Εγώ και ο αδερφός μου διαβάζουμε το περιοδικό σας εδώ και 14 περίπου μήνες. Είναι η πρώτη φορά που σας γράφουμε και θα θέλαμε να σας δώσουμε συγχαρητήρια για το φανταστικό περιοδικό σας. Ας περάσουμε όμως στα ερωτήματά μας.

1. Θέλω να συνδεθώ με το Internet μέσω του Power-Pack της CompuLink. Αφού

πληρώσω, για παράδειγμα, για τρεις μήνες, ύστερα η σύνδεση θα κοστίζει μία αστική μονάδα ή οι μονάδες θα πέφτουν σαν να παίρνω στο εξωτερικό;

2. Εχω έναν 486/80. Πόσα λεφτά θέλω περίπου για να τον αναβαθμίσω σε Pentium/100;

3. Τα τσιπάκια της RAM μου δεν είναι 72 pin, όπως μαθαίνω πως είναι το standard σήμερα. Αν δώσω και τα 8MB RAM μου για να πάρω ξανά 8, αλλά αυτή τη φορά με 72 pin, θα χρειαστεί να πληρώσω και κάτι παραπάνω;

ΥΓ.: Γιατί στο τεύχος 74 το θέμα "Παιχνίδια και Windows" υπάρχει δύο φορές;

Ελπίζω να μη σας κουράσαμε. Συνεχίστε την πολύ καλή δουλειά σας.

Με φιλικούς χαιρετισμούς,

Χρήστος και Λευτέρης Μανιάτης, Πειραιάς

ΑΤΙΜΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

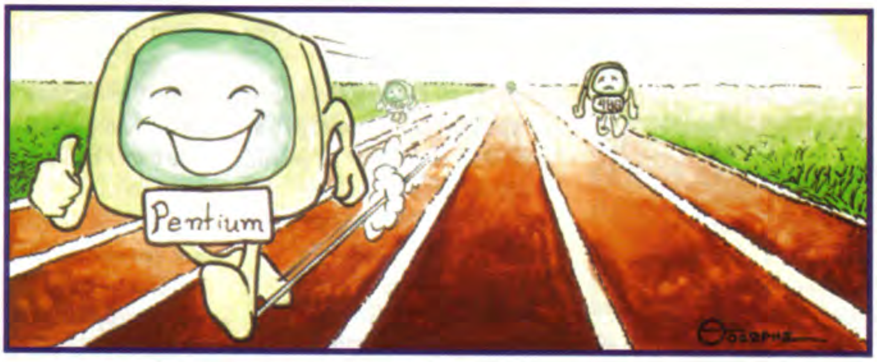
Αγαπητό PC Master,

Συγχαρητήρια σε όλους τους συντάκτες σου για την τρομερή δουλειά που κάνουν για να διατηρήσουν το περιοδικό στο επίπεδο που βρίσκεται σήμερα.

1. Διάβασα σε κάποιο τεύχος (Multimedia & CD-ROM) ένα αφιέρωμα στα 3D γραφικά και τις καινούριες κάρτες 3D και ομολογώ ότι εντυπωσιάστηκα αρκετά. Θα ήθελα, λοιπόν, να μου πεις πού μπορώ να βρω την κάρτα που αναφέρει το άρθρο σαν tazmania και πόσο κοστίζει αυτή.

2. Ασχετο, αλλά αυτό το Wing Commander τι απαιτήσεις έχει επιτέλους; Ειδικά αυτή η Origin (φοβερή εταιρία αλλά με απαιτήσεις), όλα της τα παιχνίδια απαιτούν υπολογιστές που λογικά το ευρύ κοινό θα έχει αποκτήσει έπειτα από ένα χρόνο από την κυκλοφορία τους. Ακου εκεί το Pagan να θέλει Pentium και το Cybermage σε Pentium/120 MHz full screen SVGA να πηγαίνει αίσχος! Και, κρατηθείτε, ο καινούριος της τίτλος θέλει Pentium Pro!!! (επίσημη ανακοίνωση της ίδιας της Origin) αν θέλεις να παίξεις σε SVGA και "απλό" Pentium για VGA. Ενας φίλος δε, που το είδε σε P5/90 MHz, μπορούσε και μέτραγε τα frames. Ε, δεν είμαστε καλά, λέω εγώ. Νομίζω ότι μερικοί-μερικοί είτε έχουν ξεχάσει πώς προγραμματίζουν σε υπολογιστή είτε το κάνουν επίτηδες. Θα ήθελα και δικά σου σχόλια πάνω στο θέμα.

3. Τέλος, ένα περίεργο φαινόμενο: Σε όλα τα benchmarks που έτρεξα, μου εμφανίζουν την CPU ταχύτερη από τον P5/75 MHz. Τα παιχνίδια το αποδεικνύουν έμπρακτα αυτό, τρέχοντας γρηγορότερα από το P5/75 του φίλου μου. Πώς το εξηγείς αυτό;



Φιλικά,

Μενούνος Δημήτρης, Αθήνα

Φίλε Δημήτρη,

Οι συντάκτες του "PC Master" σε ευχαριστούν για τα καλά σου λόγια. Στα ερωτήματά σου τώρα:

1. Δεν έχουμε στη διάθεσή μας περισσότερες πληροφορίες για την tazmania από αυτές που διάβασες και στο άρθρο του "Multimedia & CD-ROM".

2. Με βρίσκεις απόλυτα σύμφωνο στο ότι πολλά από τα σύγχρονα παιχνίδια θα μπορούσαν, με λίγο καλύτερο προγραμματισμό, να μειώσουν τις απαιτήσεις τους σε υπολογιστική ισχύ και, συνεπώς, να γίνουν προσπελάσιμα από μεγαλύτερο αριθμό χρηστών. Υπάρχει βέβαια και μια διαφορά, για να είμαστε απόλυτα ειλικρινείς, στην έννοια "ευρύ κοινό". Η πλειοψηφία των χρηστών στην Αμερική, που είναι και η μεγαλύτερη αγορά παγκοσμίως, άρα λοιπόν και ο "πιλότος" για τις εταιρίες του entertainment software, αναβαθμίζει τα μηχανήματά της πολύ συχνότερα από τον υπόλοιπο κόσμο (μια και γι' αυτούς το πραγματικό κόστος είναι μικρό). Εχω ξαναγράψει ότι αδικείται ο χρήστης της τεχνολογίας των Η/Υ. Μπορεί, για παράδειγμα, να έχει κάποιος ένα φθηνό και παλιό ηχοσύνολο Hi-Fi κι όμως τίποτα δεν τον εμποδίζει να ακούει όλους τους καινούριους δίσκους που κυκλοφορούν, έστω και σε κατώτερη ποιότητα από αυτή που θα απολάμβανε αν είχε ένα πιο σύγχρονο στερεοφωνικό. Με τους υπολογιστές, αντίθετα, αν δεν αλλάζεις και κάτι κάθε τόσο, σε ένα-δύο χρόνια θα σου είναι αδύνατο να τρέξεις έστω και ένα από τα νέα παιχνίδια που θα βγαίνουν! Ναι, μιλάμε πράγματι για καθαρή εκμετάλλευση, αλλά... πώς να ξεφύγει κανείς;

3. Ο επεξεργαστής είναι μόνο ένα από τα πολλά στοιχεία που συμβάλλουν στην απόδοση ενός παιχνιδιού σε κάποιο υπολογιστικό σύστημα. Αν ο υπολογιστής σου είναι συνολικά ταχύτερος από αυτόν του φίλου σου, τα παιχνίδια θα αποδίδουν καλύτερα, έστω κι αν ο επεξεργαστής σου είναι θεωρητικά μια γενιά πίσω (μην ξεχνάς πως ο Pentium 75 ήταν από τους πρώτους Pentium που κυκλοφόρησαν, ενώ ο δικός σου 486/120 είναι ένας από τους πιο μοντέρνους και εξελιγμένους 486). Τα benchmarks τώρα είναι άλλη υπόθεση. Συνήθως το μόνο που μετράνε στον επεξεργαστή είναι η συχνότητα, γι' αυτό θα έβγαλαν τον δικό σου (120 MHz) φαντάζομαι σχεδόν διπλάσιο σε απόδοση από τον κακόμοιρο τον εβδομηνταπεντάρη Pentium...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Αγαπητοί φίλοι,
Τα συγχαρητήρια ανήκουν κυρίως σε εσάς, τους αναγνώστες μας, ενώ πρωταρχικό δικό μας μέλημα είναι η συνεχής ενημέρωσή σας περί το θαυμαστό κόσμο της Πληροφορικής. Ας περάσουμε τώρα στις απορίες σας.

1. Η σύνδεση είναι αστική και η χρέωση πάντα θα είναι αυτή ενός απλού αστικού τηλεφωνήματος.

2. Μερικά τηλεφωνήματα στα καταστήματα της περιοχής σας θα σας διαφωτίσουν σχετικά με τις τρέχουσες τιμές.

3. Δυστυχώς, αυτό που λέτε δεν μπορεί να γίνει, παρά μόνο με αλλαγή ολόκληρης της motherboard.

Απάντηση στο υστερόγραφό σας: Εγώ μία φορά το βλέπω να υπάρχει. Ισως να τύχατε σε τεύχος με κάποιο ελάττωμα. Αν είναι όντως έτσι, μπορείτε να το φέρετε στα γραφεία μας για αλλαγή.

ΑΛΛΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ PENTIUM!

Αγαπητό PC Master,
Σε αγοράζω από το τεύχος 41, αλλά αυτή είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής στην Ελλάδα και από τα τρία καλύτερα παγκοσμίως. Θα ήθελα να μου απαντήσεις στα εξής τρία ερωτήματα:

1) Εχω έναν 486DX2/66 MHz με 4MB (μόνο!) RAM, 250MB (ΜΟΝΟ!) HD, κάρτα οθόνης SVGA (Cirrus Logic), 4x CD-ROM. Πιστεύεις ότι άλλα 8MB RAM και 1GB HD είναι αρκετή αναβάθμιση ή πρέπει να προχωρήσω σε αγορά Pentium;

2) Τι μου είναι πιο χρήσιμο; 12MB RAM ή 8MB RAM και ένας εκτυπωτής;

3) Γιατί έβαλες το shareware Atlantis και στο CD 6 και στο CD 7, απλώς προσθέτοντας στο δεύτερο τα αρχεία mm-gb.txt και mm-gr.txt;

ΥΓ. 1: Για την ερώτηση 3 κερδίζω Pentium (Βλ. τεύχος 74 σελ. 25); Μακάρι.
ΥΓ. 2: Αν δεν δημοσιεύσετε το γράμμα μου, τουλάχιστο μην παίξετε basket με αυτό!
ΥΓ. 3: Είστε οι καλύτεροι!
ΥΓ. 4: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα μου.

Τα ξαναλέμε,
Γιώργος Χαλκιάς,
Χαλάνδρι

Φίλε Γιώργο,
Καταρχήν, προκειμένου να έχουμε γνώμη για το αν το σύστημά σου είναι αρκετό ή όχι και αν χρειάζεται αναβάθμιση και ποια, πρέπει πρωτίστως να γνωρίζουμε για ποιον σκοπό το χρησιμοποιείς. Δυστυχώς, όμως, μας απέκρυψες αυτή την πληροφορία, οπότε...

Οσο για την ερώτηση 3, συγχαρητήρια, μπράβο, είσαι ο νέος μεγάλος νικητής του Pentium. Μπορείς να μας τον φέρεις στα γραφεία μέσα σε δέκα ημέρες, στο κουτί του και με όλα τα manuals (ξέρεις, εδώ στο "PC Master" τα δώρα στους διαγωνισμούς τα προσφέρουν οι αναγνώστες που κερδίζουν στο περιοδικό, για λόγους πρωτοτυπίας - είμαστε βλέπεις οι καλύτεροι και στις ιδέες!). Τέλος, μην ανησυχείς, δεν θα παίξουμε μπάσκετ με το γράμμα σου (το γυρίσαμε στο handball - τελευταία)...

PARTITIONS ΚΑΙ ΑΡΓΟΠΟΡΗΜΕΝΑ REVIEWS

Αγαπητό PC Master,
Είμαι κι εγώ ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου και τολμώ να πω και από τους πιο παλιούς (τεύχος 21). Θα ήθελα να σου κάνω κι εγώ ορισμένες παρατηρήσεις. Καταρχήν, η "ράχη" είναι καλύτερη από το καθεστώς των δύο τευχών. Οσο για την τιμή, είναι όπως και στα άλλα περιοδικά. Εξάλλου, το ένα CD είναι ίσο με 450 δισκέτες. Οπως όλοι έχουμε καταλάβει, το περιοδικό κυκλοφορεί κάθε 15 του μήνα. Γιατί δεν βάζετε δίπλα από τον μήνα και αυτό το "15"; Επίσης, θα ήθελα να σας πω ότι τα reviews σας είναι χρονικά καθυστερημένα. Συγκεκριμένα, το NBA LIVE '96 το έχω παίξει από τον Ιανουάριο και εσείς το δημοσιεύσατε τον Ιούνιο. Αν είναι δυνατόν! Για να τελειώνω με τις παρατηρήσεις μου, θέλω να πω ότι από τις 43 σελίδες με games, οι 29 είναι για τα adventures. Δεν είναι λίγο υπερβολικό; Μήπως θα έπρεπε να βάλετε επειγόντως ένα ερωτηματολόγιο;

Ζητώ όμως και τη συμβουλή σου:

a) Το ενδιαφέρον μου είναι κυρίως τα games (sports, simulation, arcade). Ετσι σύντομα θα αγοράσω έναν Pentium 100 με 36MB RAM, 1.2GB HDD, CD-ROM 6x, SoundBlaster 16, 15" Color Sony Trinitron. Το πρόβλημά μου είναι η κάρτα γραφικών για την οποία διαθέτω 30.000 δρχ. και σκέφτομαι να αγοράσω μία Diamond Stealth 1MB DRAM. Είναι καλή ή μήπως μπορώ να βρω καλύτερη; Μήπως θα ήταν καλύτερο να βάλω 16MB RAM και καλύτερη κάρτα γραφικών;

β) Διάβασα κάπου για keyboard 104 πλήκτρων με Win 95 extra. Τι ακριβώς κάνουν τα πλήκτρα αυτά;

γ) Τι είναι τα partitions στο σκληρό και σε τι χρησιμεύουν; Αν δεν διαμερίσουμε το δίσκο, τι πρόβλημα θα έχουμε;

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Βασίλης Λιαρίκος,
Ανω Γλυφάδα

Φίλε Βασίλη,
Η ημερομηνία κυκλοφορίας του περιοδικού είναι γνωστή στους αναγνώστες και δεν πιστεύουμε ότι κάποια επιπλέον αναφορά θα εξυπηρετούσε ουσιαστικά σε κάτι. Σε ό,τι αφορά τα καθυστερημένα, όπως τα χαρακτηρίζεις, reviews, έχω να παρατηρήσω πως τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι. Επί παραδείγματι, το NBA Live 96 βγήκε original στο τέλος Μαρτίου, οπότε δεν ήταν δυνατό να δημοσιευθεί τον... Ιανουάριο! Αυτό που συμβαίνει είναι το εξής: Πολλές φορές, πριν από την επίσημη και τελική έκδοση ενός παιχνιδιού, κυκλοφορούν "πειρατικές" εκδόσεις χωρίς manual και, συχνότατα, με ουσιαστικές διαφορές από την final version και bugs που δεν υπάρχουν σε αυτήν. Επειδή όμως τα reviews του "PC Master" δεν γράφονται "στο πόδι", με μοναδικό σκοπό να είμαστε οι πρώτοι που θα παρουσιάσουμε έστω και κουτσουρεμένα ένα παιχνίδι, αλλά αποβλέπουν στην έγκυρη και πλήρη ενημέρωση των αναγνωστών του περιοδι-

κού, δεν μπορούν να βασιστούν, όπως αντιλαμβάνεσαι, σε τέτοιες εκδόσεις. Αλλο τα Previews και άλλο τα Reviews. Οπως θα είδες, συμπεριλήφθηκε και ερωτηματολόγιο, ώστε να ληφθούν όσο το δυνατόν ορθότερες αποφάσεις για θέματα που σηκώνουν "διφορούμενες" εκτιμήσεις, όπως αυτό που θίγεις για το μέγεθος των σελίδων για τα adventures. Στις κάρτες γραφικών, γενικά ισχύει το γνωστό ρητό "ό,τι πληρώσεις, παίρνεις". Πάντως, τα 32MB RAM (μάλλον τόσα εννοείς) και η Diamond Stealth θα πρέπει να σε ικανοποιήσουν και με το παραπάνω. Τα extra πλήκτρα στα νέα keyboards βελτιστοποιούν τη λειτουργία των πληκτρολογίων κάτω από Windows 95 (π.χ.: ένα πλήκτρο ενεργοποιεί το Start, ένα παίζει το ρόλο του δεξιού πλήκτρου του mouse κ.λπ.). Τέλος, τα partitions είναι κατατμήσεις του σκληρού δίσκου που λειτουργούν ως αυτόνομα drives. Το βασικότερο πλεονέκτημά τους, που τα καθιστά απαραίτητα για τους σύγχρονους μεγάλους δίσκους, είναι το ότι επιτρέπουν την εκμετάλλευση σχεδόν ολόκληρης της χωρητικότητας ενός δίσκου (λόγω "αρχαίων" ιδιοτροπιών του DOS, που συνεχίζουν να μας ταλαιπωρούν ακόμα για λόγους συμβατότητας, σε ένα μεγάλο σκληρό δίσκο χωρίς partitions, ένα αρχείο με έστω και διψήφιο αριθμό bytes καταλαμβάνει χώρο μερικών Kbytes το minimum!).

ΤΥΡΟΣΑΛΑΤΑ ΚΑΙ ΛΟΙΠΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΑ

Αγαπητό PC Master, συντάκτες, PCιά, τσιπάκια, οθόνες κ.λπ., σας χαιρετώ.

Διαβάζω ανελλιπώς το περιοδικό από το τεύχος 64 και χαίρομαι για τη συνεχώς αναβαθμιζόμενη ποιότητά του. Βεβαίως, αξίζουν συγχαρητήρια σε όλους όσοι κοπιάζουν και το κρατούν στο επίπεδό του.

Εχω έναν Amstrad 6128 με 128KB RAM!!! (τι εποχές...), καθώς και έναν 486DX στα 66 MHz. Κάπου διάβασα ότι μπορεί να συνδεθεί modem με τον Amstrad (για όνομα...). Αληθεύει; Επίσης, για να αναβαθμιστεί ο 486 σε 133 MHz πρέπει να αγοράσω και νέα motherboard;

Στο αφιέρωμα που είχατε για το Toy Story έχω μια "μικρή" ένσταση. Διάβασα ότι χρειάστηκαν 800.000 ώρες (=91 χρόνια) συνεχούς rendering με τους ισχυρότερους υπολογιστές. Εχω την εντύπωση ότι δεν είναι έτσι!!

Ας περάσω σε κάποιες προτάσεις:

- Καλή θα ήταν η καθιέρωση μιας στήλης στην οποία θα εκφέρονται γνώμες και κριτικές των αναγνωστών για διάφορα προγράμματα και παιχνίδια.

- Προτείνω επίσης την παρουσία κι άλλων προγραμμάτων στο συνοδευτικό CD, από αυτά που κατά καιρούς παρουσιάζονται στη στήλη PC Flash.

- Ωραίοι οι διαγωνισμοί (εύχομαι να γίνουν περισσότεροι).

- Ωραία επίσης ιδέα το CD. Πολύ λειτουργικό και φιλικό το user-interface. (Μπράβο, Χάρη.) Αντε και σε DVD-ROM!!!

Συγχαρητήρια για τη συμβολή στην έκδοση του Adventure Magic. Συνεπής και αξιόλογη προσπάθεια από έναν μερακλή του είδους. (Μπράβο, Αντρέα!)

Αυτά. Δεν πιστεύω να σας κούρασα, ε; (Μπααα...)

ΥΓ. 1: Ζήτω ο Amstrad 6128.

ΥΓ. 2: Ζήτω η τυροσαλάτα!

ΥΓ. 3: Κάτω τα πυρηνικά.

ΥΓ. 4: Αλήθεια, στο τεύχος Μαΐου πού πήγαν οι στήλες Virus News και 3D Studio;

ΥΓ. 5: Καλά, με κούφανε ο "κρυφός" διαγωνισμός του τεύχους Ιουνίου. Ελπίζω να υπάρξουν κι άλλοι.

ΥΓ. 6: Το shareware Atlantis γιατί βρίσκεται στα CDs των τευχών 73 και 74;

Μήπως κέρδισα κρυφό διαγωνισμό;

ΥΓ. 7: Επειδή είμαι καλό παιδί, δημοσιεύστε το.

Καλά αποτελέσματα στις εξετάσεις, παιδιά.

Με εκτίμηση,

ο δευτεροδεσμίτης Πάνος Λοΐζος, Θεσσαλονίκη

▼ Φίλε Πάνο,

Σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια. Οι προτάσεις σου θα ληφθούν υπόψη από τη σύνταξη του περιοδικού. Ας δούμε όμως τις απορίες σου:

1. Θα πρέπει να δεις στο manual της motherboard μέχρι ποια συχνότητα μπορεί να "σηκώσει". Αν δεν φθάνει στα 133MHz, θα πρέπει να την αλλάξεις για να βάλεις τον αντίστοιχο επεξεργαστή.

2. 800.000 ώρες μπορούν κάλλιστα να μεταφράζονται όχι σε 91 χρόνια εργασίας ενός ανθρώπου, αλλά σε 1 χρόνο εργασίας 91 ανθρώπων. Μην είσαι, λοιπόν, τόσο απόλυτος.

3. Το περιοδικό επιχειρεί στα τελευταία του τεύχη μερικούς "πειραματισμούς", μέχρι να λάβει την τελική νέα μορφή του, κατόπιν μελέτης και των ερωτηματολογίων που μας στείλατε.

4. Παραλίγο να κέρδιζες! Σε πρόλαβε, δυστυχώς, ο φίλος Γιώργος Χαλκιάς λίγο πιο πριν... Πάντως, για να μη μείνεις παραπονεμένος, σου επιτρέπουμε να μας φέρεις κι εσύ έναν Pentium. (Είδες τι καλοί που είμαστε με τα καλά παιδιά; Με τα κακά, όμως, είμαστε καλύτεροι!)

ΕΝΑΣ GAMER... ΕΚΚΟΛΑΠΤΟΜΕΝΟΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ!

Αγαπητό PC Master, Πρώτη φορά σου γράφω, αν και σε διαβάζω από το τεύχος 46 και πιο φανατικά από το 52!!! Κρατάτε τους αναγνώστες σας κάθε μήνα σε αγωνία ώσπου να δουν το νέο τεύχος. Είστε το πρώτο περιοδικό και ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει η Ελλάδα. Αλήθεια, θα ήθελα να ξέρω, το PC Master βγαίνει σε καταστήματα εκτός Ελλάδας;

1. Είμαι 14 ετών και μου αρέσουν πολύ τα animations, τα videos και ο προγραμματισμός μέσα από αρχιτεκτονικά προγράμματα όπως το Autocad και, φυσικά, τα παιχνίδια τύπου Gabriel Knight 2 (με videos). Επίσης, ξέρω πολύ καλό προγραμματισμό. Εχω έναν 486/66, 8MB RAM, 420MB HD, CD-ROM Toshiba 4.4x, κάρτα ήχου MIRO PCM 10 με Yamaha OPL 4 Wavetable 16 bit/48 KHz stereo digitization και MIDI Roland MPU-401. Η οθόνη μου είναι SVGA NI/LR 14". Τι από τα παραπάνω χρειάζονται αλλαγή σε σχέση με αυτά που κάνω στο

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

computer, πόσο θα κοστίσει και τι προϊόν να προτιμήσω;

2. Θα ήθελα να βάζετε αφίσα μαζί με το περιοδικό που να περιέχει ήρωες (π.χ., Gabriel Knight) και να δείχνει κάποια στοιχεία γι' αυτόν και για το παιχνίδι στο οποίο πρωταγωνιστεί. Θα ήθελα επίσης να γράφετε ένα TOP 10, αναλόγως με τις πωλήσεις και την ποιότητα των παιχνιδιών, κάθε μήνα. Επίσης, ένα ερωτηματολόγιο για να ψηφίσουμε το TOP 100 όλων των εποχών στα προγράμματα και στα παιχνίδια.

3. Πρότεινέ μου 3 παιχνίδια και 3 προγράμματα (κυρίως educational) που να τρέχουν στο computer μου (μη γράψεις "η αξιολόγηση των παιχνιδιών είναι προσωπική υπόθεση" όπως στο τεύχος 73, please!!!).

4. Αξίζει το Internet; Ποιο modem μού προτείνεις και ποιον provider;

5. Δημοσιεύστε μου σας παρακαλώ όλα τα Star Trek που έχουν δημιουργηθεί.

6. NBA JAM!!! Γράψτε μου κάποιους κωδικούς.

ΥΓ. 1: Ευχαριστώ, συγγνώμη αν σας κούρασα.

ΥΓ. 2: Βάλτε, βρε παιδιά, και Fonts στο CD.

ΥΓ. 3: SEPULTURA AND BLACK SABBATH FOREVER!

Απόστολος "Devil" Τουλουπάκης, Σέρρες

▼ Φίλε Απόστολε,

Ομολογώ πως το "είστε ό,τι το καλύτερο έχει να επιδείξει η Ελλάδα" πρέπει να είναι η πιο μεγάλη κουβέντα που έχουμε ακούσει! Μπορούμε μετά από τέτοια κολακευτικά σχόλια να μην απαντήσουμε στις ερωτήσεις σου; Πάμε λοιπόν.

1. Καταρχήν, εφόσον ασχολείσαι με Autocad, θα πρέπει να προσανατολιστείς σε μεγαλύτερη οθόνη (17 ιντσών το minimum), ενώ θα βοηθούσε η αναβάθμιση σε Pentium και 32MB μνήμης (αυτά κάνουν καλό και στα παιχνίδια). Θα πρέπει επίσης να επενδύσεις σε μια εξελιγμένη κάρτα γραφικών, με δυνατό επιταχυντή και μπόλικη μνήμη επάνω της. Σχετικά με τις τιμές μπορείς να τηλεφωνήσεις στα καταστήματα της περιοχής σου, ενώ φυσικά δεν μπορούμε να σου συστήσουμε συγκεκριμένα προϊόντα.

2. Θα εξετάσουμε το αίτημά σου.

3. Η αξιολόγηση των παιχνιδιών είναι προσωπική υπόθεση.

4. Οπως όλα στα πράγματα στη ζωή, έτσι και το Internet για κάποιους σίγουρα αξίζει, και μάλιστα πολύ, ενώ για άλλους είναι μια περιττή πολυτέλεια. Η αλήθεια είναι, βέβαια, πως στη συγκεκριμένη περίπτωση όσοι γνώρισαν από κοντά τι εστί Internet, μάλλον πέρασαν στην πλειοψηφία τους στην πρώτη κατηγορία. Provider δεν μπορώ να σου συστήσω διότι θα θεωρηθεί διαφήμιση, σου προτείνω όμως να δεις προσεκτικά τη διαφήμιση που συνήθως καταχωρίζουμε στις τελευταίες σελίδες του "PC Master", όπου και θα βρεις ενδιαφέροντα εισαγωγικά βιβλία με αντικείμενο το Internet, που σίγουρα θα σε βοηθήσουν στο μέγιστο βαθμό κατά τα πρώτα σου βήματα στον κυβερνοχώρο.

5. Δεν κατάλαβα τι ακριβώς είναι αυτό που θέλεις να "σου δημοσιεύσουμε"...

6. Ο κ. Γιαγιάς, υπεύθυνος για τη στήλη των "Hints & Tips", ενημερώθηκε για το δίκαιο αίτημά σου...

Υστερόγραφα:

1. STRANGLERS RULE!

2. Αναφορικά με το αν το PC Master κυκλοφορεί στο εξωτερικό, έχεις μείνει πίσω. Εδώ ετοιμάζουμε την πρώτη διαπλανητική έκδοση περιοδικού στον κόσμο!

ΠΑΡΑΘΥΡΙΚΑ ΤΕΡΤΙΠΙΑ

Αγαπητοί συντάκτες του PC Master,

Είμαι 17 χρόνων και έχω έναν υπολογιστή 486DX2/66 MHz, με 8MB RAM, 540MB HD, SVGA κάρτα γραφικών (1MB Video RAM), έγχρωμη SVGA οθόνη, CD-ROM 2x (Mitsumi) και, τέλος, μία SoundBlaster 16.

Προτού συνεχίσω, πρέπει να ομολογήσω ότι μέχρι το Δεκέμβριο του '95 ήμουν φανατικός αναγνώστης του περιοδικού USER, το οποίο αγόραζα ανελλιπώς εδώ και τρία χρόνια. Το μήνα αυτόν κάποιος φίλος μου μού δάνεισε (ευτυχώς) το PC Master. Πραγματικά τρελάθηκα. Τα previews, τα reviews, οι διάφορες στήλες, η ποιότητα των φωτογραφιών, η σοβαρότητα αλλά και το χιούμορ των συντακτών, η ποιότητα του χαρτιού, το εύχρηστο CD-ROM (το πιο εύχρηστο απ' όλα όσα έχω δει) και φυσικά η τιμή αποτελούν πραγματική διαφήμιση για το περιοδικό. Οπως καταλαβαίνετε, αγοράζω και θα αγοράζω το PC Master (και μόνον αυτό πλέον) κάθε μήνα γιατί είναι αδιαμφισβήτητα το καλύτερο περιοδικό του χώρου. Προσπαθήστε να συνεχίσετε έτσι και σίγουρα μήνα με το μήνα θα αποκτάτε καινούριους αναγνώστες.

Ας περάσω όμως στις ερωτήσεις μου:

α) Μου είπαν ότι για να αναβαθμίσεις τον 386 σε 486 χρειάζεται αλλαγή και η motherboard. Ισχύει το ίδιο και για την αναβάθμιση του 486 σε Pentium ή παίρνουν την ίδια μνήμη;

β) Για πόσο καιρό ακόμα αντέχει το CD-ROM μου;

γ) Για την εγκατάσταση σκληρού δίσκου πάνω από 1 GB χρειάζεται καμιά ιδιαίτερη μετατροπή στον υπολογιστή μου;

δ) Μου φαίνεται ότι έχω πρόβλημα με τα Windows 3.11. Μαζί με το demo του In the 1st Degree έκανα install το QuickTime Video και, όταν ξεκινάω το demo, παίρνω το μήνυμα "An error has occured in your application. If you choose Ignore, you should save your work in a new file. If you choose Close, your application will terminate". Ο,τι και να διαλέξω, δεν μπορώ να συνεχίσω το παιχνίδι. Αντίστοιχο πρόβλημα παρουσιάζεται και στο demo του The Art of Magic, από το CD-ROM του "Multimedia and CD-ROM", καθώς και στο Trivial Pursuit του ίδιου CD. Τι συμβαίνει και πώς θα λύσω αυτό το πρόβλημα;

ε) Στο CD-ROM του Μαρτίου, πάω να τρέξω το demo του Command and Conquer, είτε απευθείας από το CD, είτε με install από το directory του CD, είτε μέσα από τα Windows, και πάντα μου βγάζει το μήνυμα "Divide overflow". Το ίδιο μήνυμα είχα συναντήσει και παλαιότερα και πάντα ο υπολογιστής κόλλαγε μετά από αυτό (όπως και τώρα φυσικά). Πώς μπορώ να το διορθώσω; Πώς θα τρέξω το demo του Command and Conquer;

στ) Συμφέρει να εγκαταστήσω τα Windows 95 στον υπολογιστή μου ή θα "σέρνονται" με το μηχάνημα που έχω; Είναι μεγάλος μπελάς η εγκατάστασή τους; Τι προβλήματα θα αντιμετωπίσω;

ζ) Στον υπολογιστή ενός φίλου μου (486DX2/66 MHz, 4MB RAM, SVGA) κάναμε εγκατάσταση ενός CD-ROM driver και τώρα το Floppy Disk Drive αναγνωρίζεται ως 5 1/4 και όχι ως 3 1/2 που είναι κανονικά. Ετσι τώρα τις δισκέτες, αντί για 1.44, τις διαβάζει σαν να έχουν χωρητικότητα 1.2. Ακόμα και όταν ξεκινάει τον υπολογιστή και βλέπει τα χαρακτηριστικά του, διαπιστώνει ότι το Floppy Disk Drive αναγνωρίζεται ως 5 1/4. Τι μπορεί να φταίει; Πώς θα διορθώσουμε το πρόβλημα;

η) Μπορώ να κάνω γραφικά και ήχο στην BASIC;

θ) Θα ήθελα να με βοηθήσετε σε ένα adventure αρκετά παλιό, στο οποίο έχω κολλήσει εδώ και ενάμιση χρόνο! Πρόκειται για το Secret of the Monkey Island. Εχω αγοράσει πλοίο και έχω πείσει δυο-τρεις άντρες να γίνουν ναύτες μου. Αυτοί μου είπαν ότι θα συναντηθούμε στο λιμάνι την τάδε ώρα. Το θέμα είναι ότι αν δεν φθάσει αυτή η ώρα, δεν μπορώ να πάω εκεί. Πώς θα κάνω την ώρα να πάει μπροστά ή τι άλλο μπορώ να κάνω;

Κλείνοντας το γράμμα μου, θα σας παρακαλέσω να προσπαθήσετε να το δημοσιεύσετε παρά το μέγεθός του και για να σας ευχαριστήσω σας λέω το εξής κόλπο: Στο Mortal Kombat II, την Jade την αντιμετωπίζεις αν στην πίστα κάτω από το ερωτηματικό κερδίσεις τον πρώτο γύρο πατώντας μόνο Low Kick.

Με τιμή και εκτίμηση,
Βράγκος Αντώνης,
Μαρούσι

Φίλε Αντώνη,

Τα καλά λόγια αναγνωστών σαν και σένα μας οπλίζουν με δύναμη και κουράγιο, ώστε να γινόμαστε κάθε μήνα και καλύτεροι. Ας περάσουμε όμως στις απορίες σου.

α) Υπάρχει βέβαια και ο Pentium Overdrive, που προσαρμόζεται σε πολλές 486 motherboards, δεν είναι όμως η καλύτερη δυνατή λύση από πλευράς απόδοσης. Αν θέλεις, πάντως, να έχεις έναν Pentium σε πλήρη ισχύ, θα πρέπει να αλλάξεις και motherboard.

β) Ηδη δεν είναι αρκετό για να καλύψει τις απαιτήσεις των νέων παιχνιδιών. Θα σου συνιστούσα να περάσεις στην εξαπλή ταχύτητα.

γ) Οχι, αλλά καλό θα είναι να τον χωρίσεις σε partitions (π.χ., 2 των 500MB), διαφορετικά θα χάνεις πολύτιμο χώρο από τα μικρά αρχεία που, όσο μεγαλύτερο είναι ένα partition τόσο περισσότερο χώρο καταλαμβάνουν άσκοπα στο δίσκο (π.χ., ένα αρχείο που έχει μέγεθος 100 bytes, σε ένα μεγάλο δίσκο μπορεί να καταλαμβάνει, χωρίς να το ξέρεις, ούτε λίγο ούτε πολύ, 16 K!).

δ) Δοκίμασε να επανεγκαταστήσεις το QuickTime και, αν δεν καταφέρεις τίποτα, σβήσε και επανεγκατέστησε τα Windows. Ελπίζω βέβαια να μην προσπαθείς να τρέξεις τα παιχνίδια από το interface - οι οδηγίες που δίνουμε στις τελευταίες σελίδες είναι σαφείς στο ότι αυτό επιτρέπεται μόνο στους χρήστες των Windows 95 πλέον.

ε) Ισως το παιχνίδι να έρχεται σε conflict με το configuration του υπολογιστή σου. Πρόσεξε ιδιαίτερα τις παραμέτρους μνήμης που χρησιμοποιείς με τον EMM386 driver στο config.sys.

στ) Κάποια στιγμή ίσως αναγκαστείς να τα βάλεις, καθώς αυξάνονται τα παιχνίδια που τρέχουν μόνο σε αυτά. Το αφιέρωμα του τεύχους Μαΐου πιστεύω πως θα σε βοηθήσει να προσαρμοστείς γρήγορα στις ιδιοτροπίες τους.

ζ) Εγινε απορύθμιση στο BIOS. Πάτησε DEL κατά τη διάρκεια της εκκίνησης του υπολογιστή και, μόλις μπεις στο BIOS, ψάξε για τις ρυθμίσεις των floppy drives. Εκεί θα πρέπει το 1.44 να έχει γίνει 1.2, κάτι το οποίο εσύ φυσικά θα διορθώσεις.

η) Βεβαίως. Η στήλη "How To" θα σε βοηθήσει ευχαρίστως αν έχεις κάποιο πρόβλημα.

θ) Θα ενημερωθεί σχετικά το ερώτημά σου ο κ. Τσουρινάκης.

Σε ευχαριστούμε, τέλος, για το tip και... τα ξαναλέμε!

P55C

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας σχετικά παλιός αναγνώστης σου (συγκεκριμένα από το τεύχος 40) και με χαρά βλέπω κάθε μήνα το αγαπημένο μας περιοδικό να γίνεται καλύτερο. Το μόνο που έχω να σας πω είναι συγχαρητήρια για τη φανταστική σας προσπάθεια.

Εχω έναν 486DX/40MHz και σκοπεύω να τον αναβαθμίσω. Ελεγα λοιπόν να αγοράσω ένα Cyrix M1-150MHz. Ομως, στο τεύχος 73 διάβασα για το επερχόμενο P55C multimedia Pentium chip. Με δεδομένο ότι χρησιμοποιώ τον υπολογιστή μου μόνο για παιχνίδια και σχεδιασμό στο 3D-Studio, σε παρακαλώ απάντησέ στις ερωτήσεις μου:

1. Να περιμένω τον P55C ή να προχωρήσω στην αγορά του M1;

2. Με τον P55C η κάρτα ήχου μου (SoundBlaster 16) θα είναι άχρηστη;

3. Πόσο περίπου θα κοστίζει ο P55C και πότε θα βγει;

4. Θα βοηθά ο παραπάνω επεξεργαστής την κάρτα γραφικών μου (CL 5428 1MB);

5. Εχετε ακούσει τίποτα για κανένα παιχνίδι βασισμένο στη σειρά SeaQuest; (Καλά ε, πώρωση!)

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Θεολόγος Αποστολάκης

Φίλε Θεολόγο,

Σε ευχαριστούμε για την αναγνώριση της προσπάθειας που καταβάλλουμε όλοι προκειμένου για τη συνεχή βελτίωση του περιοδικού.

Ας περάσουμε, όμως, ευθύς αμέσως στις ερωτήσεις σου, οι οποίες στρέφονται κυρίως γύρω από τον επερχόμενο P55C. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά, οι επιδόσεις και η τιμή του δεν είναι ακόμα γνωστά. Το μόνο που γνωρίζουμε είναι ότι θα εμφανιστεί προς το τέλος του 1996, άνευ απροόπτου. Ο επεξεργαστής δεν θα αχρηστέψει την κάρτα ήχου σου, αλλά θα βοηθήσει τις multimedia εφαρμογές από την άποψη της ταχύτητας. Με άλλα λόγια, θα λειτουργεί σαν ένα "επιταχυντικό" τσιπάκι για audio και video.

Παιχνιδάκι βασισμένο στο SeaQuest δεν έχει πάρει το μάτι μας πουθενά, αλλά για ό,τι νεότερο θα ενημερωθείς μέσα από τις σελίδες του περιοδικού. ■

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη

TURBO PASCAL 800x600

Αγαπητό PC Master, Συγχαρητήρια για την καλή ύλη του περιοδικού και το υψηλό επίπεδο που έχει. Εύχομαι να συνεχίσετε έτσι.

Τα ερωτήματα που με απασχολούν αφορούν την υψηλή ανάλυση στην κατάσταση γραφικών, συγκεκριμένα την κατάσταση 800x600.

Στην Turbo Pascal v.7.0 (protected mode), οι διαδικασίες PutImage, GetImage είναι πολύ αργές (σε 486 DX2-80) αφού το ένα segment σε αυτή την ανάλυση απεικονίζει ένα μικρό μέρος της οθόνης.

1. Πώς μπορώ να προσπελάσω άμεσα τη μνήμη της SVGA κάρτας (Cirrus Logic VBE 1.2); Ενα παράδειγμα, αν είναι δυνατόν.

2. Ποια είναι η δομή του record που θα πάρει τις πληροφορίες, που επιστρέφει το BIOS του VBE 1.2;

3. Η μνήμη της κάρτας γραφικών χωρίζεται σε Windows; Αν ναι, τι μεγέθη έχουν;

Ελπίζω σε δημοσίευση,
Σιδηρόπουλος Κώστας

Δεδομένου ότι δεν καταφέραμε να βρούμε υποστήριξη για την κατάσταση οθόνης 800x600 στα αρχεία TPU της Turbo Pascal 7, θα υποθέσουμε ότι εννοείς την υποστήριξη που παρέχεται από το λογισμικό ελεύθερης διανομής που κυκλοφορεί εδώ και περίπου ενάμιση χρόνο. Μια και το συγκεκριμένο λογισμικό υποστηρίζει μόνο την κατάσταση 800x600x256 (τουλάχιστον η έκδοση που έχουμε στη διάθεσή μας), θα περιορίσουμε την απάντηση στον τρόπο προσπέλασης της μνήμης οθόνης σε αυτή την κατάσταση.

Οπως συμβαίνει σε όλες τις καταστάσεις της VGA (εκτός από αυτές που προσομοιώνουν τη CGA και τη Hercules), η μνήμη οθόνης είναι προσπελάσιμη μέσω του τμήματος 0A000h. Κάθε εικονοστοιχείο (pixel) σε αυτή την κατάσταση αντιστοιχεί σε ένα byte της μνήμης οθόνης, μια και τα 256 χρώματα απαιτούν ακριβώς ένα byte για να αναπαρασταθούν. Τα εικονοστοιχεία είναι τοποθετημένα σειριακά με μείζονα διάταξη γραμμών, δηλαδή στις πρώτες 800 διευθύνσεις βρίσκονται τα εικονοστοιχεία με συντεταγμένες (X, Y)=(0, 0) έως (799, 0), στις επόμενες 800 θέσεις θα βρούμε τα εικονοστοιχεία με συντεταγμένες (X, Y)=(0, 1) έως (799, 1) κ.ο.κ. Θα μπορούσε λοιπόν να υποθέσει κανείς ότι η διεύθυνση του τυχόντος εικονοστοιχείου με συντεταγμένες (X, Y) δίνεται από τον τύπο

0A000h:(X + 800 * Y)

και το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να υπολογίζουμε την τιμή της παράστασης που ακολουθεί την άνω και κάτω τελεία και να διαβάζουμε ή να γράφουμε την προκύπτουσα διεύθυνση μνήμης.

Δυστυχώς, όμως, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά (με την κάρτα VGA, άλλωστε, ποτέ δεν είναι), αλλά υπάρχει μια μικρή επιπλοκή. Οπως αναφέραμε, η μνήμη οθόνης είναι προσπελάσιμη μέσω του τμήματος 0A000h, το οποίο, όπως και κάθε άλλο τμήμα, περιέχει 65.536 διευθύνσεις, στην ανάλυση 800x600. Ομως, έχουμε 800x600 = 480.000 εικονοστοιχεία, δηλαδή χρειαζόμαστε οχτώ τμήματα για να μπορέσουμε να προσπελάσουμε όλα τα επιθυμητά εικονοστοιχεία. Ετσι, για ακόμα μία φορά βρισκόμαστε αντιμέτωποι με ένα μηχανισμό παραθύρων, καθένα από τα οποία μας παρέχει πρόσβαση σε 65.536 εικονοστοιχεία. Μέσω του πρώτου παραθύρου μπορούμε να προσπελάσουμε τα εικονοστοιχεία των 81 πρώτων γραμμών, δηλαδή όλη την περιοχή (0, 0)-(799, 80), καθώς και τα εικονοστοιχεία με συντεταγμένες (0, 81) έως (735, 81). Τα εικονοστοιχεία (736, 81) έως (799, 81), η περιοχή (0, 82)-(799, 162) και τα εικονοστοιχεία (0, 163) έως (671) είναι προσπελάσιμα μέσω του δεύτερου παραθύρου κ.ο.κ. Ο γενικός τρόπος για να διαβάσουμε (ή να γράψουμε) την τιμή ενός εικονοστοιχείου στην κατάσταση 800x600x256 είναι ο ακόλουθος:

1. Υπολογίζουμε την τιμή της παράστασης Y * 800 + X. Προσοχή, όμως, διότι το αποτέλεσμα είναι ένας αριθμός 24 bits. Κατά συνέπεια, αν χρησιμοποιούμε Pascal ή C, θα πρέπει να μετατρέψουμε το Y σε τύπο LongInt πριν εκτελέσουμε τον πολλαπλασιασμό, αλλιώς θα έχουμε απώλεια σημαντικών ψηφίων. Ο κώδικας για τον υπολογισμό της έκφρασης είναι

```
A := LongInt(Y) * 800 + X; {Pascal}
a = (long)y * 800 + x; /* C */
```

Η μεταβλητή A (a, για C) θα πρέπει να είναι τύπου LongInt (long, για C).

2. Χωρίζουμε το αποτέλεσμα σε δύο τμήματα, το πρώτο από τα οποία είναι τα 16 τελευταία bits του αποτελέσματος, ενώ το δεύτερο τα επόμενα 8 (bits 16-23). Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με τις εντολές

```
PixOffset := Word(A);
PixWindow := Byte(A ShR 16);
```

στην Pascal (οι μεταβλητές PixOffset και PixWindow είναι τύπου Word και Byte, αντίστοιχα) ή με τις εντολές

```
pixOffset := (unsigned int)a;
pixWindow := (unsigned char)(a >> 16);
```

(οι μεταβλητές pixOffset και pixWindow είναι τύπου unsigned int και unsigned char, αντίστοιχα).

3. Γράφουμε στη θύρα εισόδου/εξόδου 03d7h την τιμή της μεταβλητής PixWindow (ή pixWindow) και στη συνέχεια διαβάζουμε αυτή τη θύρα, για να δώσουμε στα κυκλώματα της VGA το χρόνο να προετοιμαστούν.

4. Διαβάζουμε (ή γράφουμε) τη διεύθυνση μνήμης 0a000h:PixOffset.

Φυσικά, αν διαβάσουμε (ή γράψουμε) εικονοστοιχεία που βρίσκονται στο ίδιο παράθυρο, μπορούμε να παραλείψουμε το βήμα 3, κερδίζοντας έτσι χρόνο.

Στο αρχείο HIRES.PAS του CD-ROM μπορείς να βρεις ένα υπόδειγμα κωδικοποίησης των διαδικασιών εγγραφής και ανάγνωσης εικονοστοιχείων στην κατάσταση 800x600x256. Οι διαδικασίες είναι κωδικοποιημένες σε συμβολική γλώσσα και είναι κάπως πιο γρήγορες από τις αντίστοιχες διαδικασίες του οδηγού οθόνης SVGA256.BGI. Χρειάζεται προσοχή διότι, για κάποιον αδιευκρίνιστο λόγο, το πρόγραμ-

μα δεν εκτελείται κανονικά αν επανεκκινήσουμε τον υπολογιστή μας σε κατάσταση DOS μέσα από τα Windows 95. Για να εκτελεστεί το πρόγραμμα κανονικά, πρέπει να ξεκινήσουμε τον υπολογιστή μας με DOS 6 ή με DOS 7 (το DOS των Windows 95 δηλαδή), αλλά ΧΩΡΙΣ να μπούμε στα Windows 95. Αυτό μπορούμε να το επιτύχουμε πατώντας Shift+F5 κατά την εκκίνηση του υπολογιστή (όταν εμφανίζεται το μήνυμα "Starting Windows 95") ή πατώντας F8 την ίδια χρονική στιγμή και στη συνέχεια διαλέγοντας την έκτη επιλογή ("Command prompt only").

Οι διαδικασίες GetImage και PutImage μπορούν βέβαια να βελτιστοποιηθούν ώστε να είναι πιο γρήγορες σε αυτή την κατάσταση οθόνης, αλλά δεν μπορείς να ξεπεράσεις τον περιορισμό ότι κάθε τμήμα (segment) της μνήμης αποτελεί ένα μόνο μέρος της οθόνης. Η πιο "λογική" βελτιστοποίηση που μπορεί να γίνει είναι ότι αν βρισκόμαστε σε γραμμή όπου όλα τα εικονοστοιχεία βρίσκονται στο ίδιο τμήμα, τα εικονοστοιχεία που θέλουμε να μεταφέρουμε από/προς τη συμβατική μνήμη μπορούν να μεταφέρονται ομαδικά, με μία εντολή

REP MOVSB

(ή REP MOVSW), κάτι που είναι πολύ πιο αποτελεσματικό από ένα βρόχο μεταφοράς (στον οποίο ενδεχομένως να υπάρχουν και εντολές επιλογής τμήματος μνήμης οθόνης, που φυσικά είναι περιττές). Για τις γραμμές όπου μερικά εικονοστοιχεία βρίσκονται σε κάποιο τμήμα και μερικά σε ένα διαφορετικό, η βελτιστοποίηση αυτή δεν είναι εύκολο να εφαρμοστεί και εγκυμονεί κινδύνους για την ορθότητα της μεταφοράς.

Σε ό,τι αφορά τις πληροφορίες για την κάρτα οθόνης, μπορείς να χρησιμοποιήσεις την υπηρεσία 1Bh της διακοπής 10h, η οποία παρέχει ένα εκτενές σύνολο ενδείξεων για την κάρτα γραφικών. Η υπηρεσία αυτή είναι προσπελάσιμη αν τοποθετήσεις στον καταχωρητή AH την τιμή 1Bh, στον καταχωρητή BX την τιμή 0, στο ζεύγος καταχωρητών ES:DI τη διεύθυνση μιας περιοχής μνήμης μεγέθους 64 bytes στην οποία θα επιστραφούν οι πληροφορίες και καλέσεις τη διακοπή 10h. Αν η υπηρεσία υποστηρίζεται, κατά την επιστροφή από τη διακοπή ο καταχωρητής AL θα έχει την τιμή 1Bh και η περιοχή μνήμης στην οποία έδειχνε το ζεύγος καταχωρητών ES:DI θα γεμίσει με τις ακόλουθες πληροφορίες:

- Θέσεις 0-3: Στις θέσεις αυτές αποθηκεύεται η διεύθυνση του στατικού πίνακα λειτουργικότητας της κάρτας (ο πίνακας περιγράφεται στη συνέχεια).
- Θέση 4: Ενεργός κατάσταση οθόνης.
- Θέση 5: Αριθμός στηλών στην τρέχουσα κατάσταση.
- Θέσεις 7, 9: Μήκος και αρχική διεύθυνση της περιοχής μνήμης για την τρέχουσα σελίδα κειμένου, αντίστοιχα.
- Θέσεις 11 και 12: Θέση δρομέα (γραμμή και στήλη) για τη σελίδα κειμένου 0.
- Θέσεις 13 και 14: Θέση δρομέα για τη σελίδα κειμένου 1.
- Θέσεις 15 και 16: Θέση δρομέα για τη σελίδα κειμένου 2.
- Θέσεις 17 και 18: Θέση δρομέα για τη σελίδα κειμένου 3.
- Θέσεις 19 και 20: Θέση δρομέα για τη σελίδα κειμένου 4.
- Θέσεις 21 και 22: Θέση δρομέα για τη σελίδα κειμένου 5.
- Θέσεις 23 και 24: Θέση δρομέα για τη σελίδα κειμένου 6.
- Θέσεις 25 και 26: Θέση δρομέα για τη σελίδα κειμένου 7.
- Θέσεις 27 και 28: Μορφή δρομέα.
- Θέση 29: Ενεργός σελίδα οθόνης.
- Θέση 30 (2 bytes): Θύρα εισόδου/εξόδου για τον ελεγκτή οθόνης.
- Θέσεις 31 και 32: Τρέχουσες τιμές καταχωρητών.
- Θέση 34: Πλήθος γραμμών στην τρέχουσα κατάσταση οθόνης.
- Θέση 35: Bytes/χαρακτήρα.
- Θέση 37: Κωδικός ενεργού οθόνης.
- Θέση 38: Κωδικός εναλλακτικής οθόνης.
- Θέση 39 (2 bytes): Πλήθος χρωμάτων που υποστηρίζονται στην τρέχουσα κατάσταση.
- Θέση 41: Πλήθος σελίδων που υποστηρίζονται στην τρέχουσα κατάσταση.
- Θέση 42: Πλήθος γραμμών σάρωσης (0 = 200, 1 = 350, 2 = 400, 3 = 480, 4 = 800).
- Θέση 43: Πρωτεύον μπλοκ χαρακτήρων.
- Θέση 44: Δευτερεύον μπλοκ χαρακτήρων.
- Θέση 45: Διάφορες ενδείξεις του 1 bit. Bit 1 = άθροιση γκρίζου ενεργοποιημένη, bit 2 = η οθόνη είναι ασπρόμαυρη, bit 3 = το φόρτωμα της εξ ορισμού παλέτας είναι απενεργοποιημένο, bit 4 = η προσομοίωση δρομέα είναι ενεργοποιημένη, bit 5 = το bit 7 του byte ιδιοχαρακτηριστικού χρησιμοποιείται για αυξημένη φωτεινότητα και όχι για να αναβοσβήνει ο χαρακτήρας.
- Θέσεις 46-48: Δεσμευμένες.
- Θέση 49: Διαθέσιμη μνήμη (0 = 64K, 1 = 128K, 2 = 192K, 3 = 256K ή περισσότερα).
- Θέση 50: Ενδείξεις αποθήκευσης δείκτη. Bit 0 = χρησιμοποιείται σύνολο 512 χαρακτήρων, bit 1 = υπάρχει περιοχή δυναμικής αποθήκευσης, bit 2 = χρησιμοποιείται εναλλακτική γραμματοσειρά στις καταστάσεις κειμένου, bit 3 = χρησιμοποιείται εναλλακτική γραμματοσειρά στις καταστάσεις γραφικών, bit 4 = χρησιμοποιείται εναλλακτική παλέτα.
- Θέσεις 51 έως 63: Δεσμευμένες.

Ο στατικός πίνακας λειτουργικότητας που αναφέρθηκε στην αρχή, αποτελείται από 16 bytes, τα σπουδαιότερα από τα οποία είναι:

- Θέση 0: Τα bits 0-7 δείχνουν αν υποστηρίζονται οι καταστάσεις 0 έως 7.
- Θέση 1: Τα bits 0-7 δείχνουν αν υποστηρίζονται οι καταστάσεις 8 έως 15.
- Θέση 2: Τα bits 0-3 δείχνουν αν υποστηρίζονται οι καταστάσεις 16 έως 19.
- Θέση 7: Τα bits 0-2 δείχνουν αν υποστηρίζονται 200, 350 και 400 γραμμές σάρωσης, αντίστοιχα.

Μερικές επιπρόσθετες πληροφορίες για τις κάρτες οθόνης που υποστηρίζουν το πρότυπο VESA (στην πραγματικότητα, όλες οι σύγχρονες κάρτες VGA ανήκουν σε αυτή την κατηγορία), μπορούν να παρασχεθούν από την υπολειτουργία 0 της υπηρεσίας 04Fh της διακοπής 010h. Η υπολειτουργία αυτή, αν υποστηρίζεται το πρότυπο VESA, επιστρέφει στον καταχωρητή AX την τιμή 0004fh και γεμίζει μία περιοχή μνήμης, στην οποία δείχνει το ζεύγος καταχωρητών ES:DI και έχει μέγεθος 256 bytes (αλλά μόνο 18 bytes από αυτά χρησιμοποιούνται), με πληροφορίες για τις δυνατότητες της κάρτας οθόνης, σε σχέση με το πρότυπο VESA. Οι πληροφορίες που επιστρέφονται είναι:

- Θέσεις 0 έως 3: Υπογραφή. Στις θέσεις αυτές αποθηκεύονται οι χαρακτήρες "VESA".
- Θέσεις 4 και 5: Μείζων και ε-

Σημείωση της στήλης: Παρακαλούμε να απευθύνετε στη στήλη συγκεκριμένες ερωτήσεις και όχι γενικές, όπως για παράδειγμα "πώς θα φτιάξω ένα παιχνίδι;". Εξειδικεύοντας τα ερωτήματά σας, μας βοηθάτε να σας απαντήσουμε πιο γρήγορα και με μεγαλύτερη σαφήνεια.

How To

λάσσων αριθμός έκδοσης του προτύπου VESA που υποστηρίζεται, αντίστοιχα.

- Θέση 6 (4 bytes): Δείκτης σε συμβολοσειρά που περιέχει το όνομα του κατασκευαστή της κάρτας. Η συμβολοσειρά τερματίζεται με το χαρακτήρα με κωδικό 0.
- Θέση 10 (4 bytes): Πεδίο που ονομάζεται "ενδείξεις δυνατοτήτων", αλλά προς το παρόν δεν χρησιμοποιείται και έχει πάντα τιμή 0.
- Θέση 14 (4 bytes): Δείκτης σε λίστα ακεραίων 16 bits, που δείχνουν τις επιπλέον καταστάσεις οθόνης που υποστηρίζει η κάρτα γραφικών. Ολες οι καταστάσεις που βρίσκονται εδώ έχουν κωδικούς μεγαλύτερους από 255, με εξαίρεση τον κωδικό 06Ah, ο οποίος υποδηλώνει την κατάσταση 800x600x16. Η λίστα ποικίλλει από κάρτα σε κάρτα και τερματίζεται με τον ακέραιο 0FFFFh. Μερικοί από τους κωδικούς που μπορούν να βρεθούν στη λίστα είναι: 256 (640x400x256), 257 (640x480x256), 258 (800x600x16), 259 (800x600x256), 260 (1024x768x16), 261 (1024x768x256), 262 (1280x1024x16) και 263 (1280x1024x256).

Στο αρχείο VIDINFO.PAS στο CD-ROM υπάρχει ένα υπόδειγμα προγράμματος που εμφανίζει μερικές από τις πληροφορίες που επιστρέφονται μέσω της υπηρεσίας 01Bh της διακοπής 10h και της υπολειτουργίας 0 της υπηρεσίας 04Fh της διακοπής 010h.

IN SPECTRUM WE TRUST

Αγαπητό PC Master,

Συγχαρητήρια και από εμένα για την πλούσια ύλη σου και περισσότερα για τη στήλη αυτή, που στηρίζει αυτούς που ασχολούνται με τις γλώσσες προγραμματισμού.

Είμαι και εγώ από τους παλαιούς λάτρες του ZX-SPECTRUM και ασχολούμαι με την GW-BASIC 3.23 που μοιάζει με εκείνη της Sinclair. Εχω ακόμη το 386DX/40 με 8 MB, με μία SoundBlaster 16 Multi CD με DSP και έχω τις παρακάτω απορίες:

1. Πώς μπορώ να επαναπροσδιορίσω από έναν μέχρι και όλους τους χαρακτήρες, μέσα από την Basic φυσικά; Μία προσπάθεια που έκανα ήταν να φορτώσω με το DISPLAY.SYS μία σελίδα και μετά έψαξα να βρω πού είναι οι χαρακτήρες, αλλά μάταια. Το ίδιο προσπάθησα με το VGAFONT.COM. Με το ZX, κάνοντας POKE σε μία διεύθυνση, πετύχαινες να μεταφέρεις τους χαρακτήρες στη RAM και από εκεί να τους ελέγχεις. Κάτι τέτοιο ψάχνω να βρω και εδώ. Γίνεται και πώς;

2. Πώς μπορώ να εισάγω από το πληκτρολόγιο μία ολόκληρη συνάρτηση, την οποία στη συνέχεια το πρόγραμμα να χρησιμοποιεί για να κάνει μία γραφική παράσταση; Ας πούμε οι γραμμές

```
10 INPUT A$" Βάζω 3 * x + 5, π.χ.
20 FOR X = 1 TO 5
30 PRINT VAL A$
40 NEXT F
```

δούλευαν καλά στον Spectrum, γιατί η VAL δούλευε αλλιώς. Γίνεται τώρα και πώς;

3. Πώς μπορώ να χαράζω μία γραμμή και μετά να τη σβήνω σε οθόνη γραφικών και να επαναφέρω την αρχική κατάσταση χωρίς υπολείμματα της γραμμής. Δηλαδή:

```
10 SCREEN 9
20 WIDTH 80
30 FOR F = 1 TO 800
40 C = F MOD 15 + 1
50 COLOR C
60 PRINT "A";
70 NEXT F
80 LINE (0, 0)-(630,200),4
```

Τώρα θέλω να σβήσω τη γραμμή χωρίς κατάλοιπα. Γίνεται και πώς;

4. Πώς θα μπορέσω να αξιοποιήσω την SB16 από την Basic; Θα ήθελα ένα παράδειγμα σε GW-BASIC ή QBasic που να στέλνει στην κάρτα ήχου 2-3 νότες.

Ευχαριστώ,

Δημήτρης Κρυσταλλίδης

1. Στο περιβάλλον του PC είναι δυνατό να ορίσει κανείς τη δική του γραμματοσειρά, αν έχει κάρτα οθόνης EGA ή VGA, αλλά ο τρόπος που επιτυγχάνεται είναι σαφώς πιο πολύπλοκος από τα δύο απλά POKE που απαιτούνταν στον Spectrum (διευθύνσεις 23606 και 23607) για να φτάσουμε στο ποθητό αποτέλεσμα. Για να τροποποιήσουμε την εμφάνιση ορισμένων χαρακτήρων σε ένα PC με την κατάλληλη κάρτα γραφικών, απαιτούνται τα εξής βήματα:

α) Να βρούμε σε ποια διεύθυνση είναι αποθηκευμένη η γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται από την κάρτα οθόνης. Αυτό γίνεται εάν καλέσουμε την υπολειτουργία 30h της υπηρεσίας 11h της διακοπής 10h. Η παράμετρος εισόδου αυτής της υπολειτουργίας είναι ο καταχωρητής BH, η τιμή του οποίου προσδιορίζει τη γραμματοσειρά για την οποία θέλουμε να πάρουμε πληροφορίες. Οι δυνατές τιμές είναι οι ακόλουθες:

0: Επιστρέφονται πληροφορίες για τα περιεχόμενα του διανύσματος διακοπής 01Fh. Το διάνυσμα αυτό δείχνει σε μία περιοχή όπου αποθηκεύονται οι ορισμοί των χαρακτήρων με κωδικούς 128 έως 256. Οι ορισμοί αυτοί χρησιμοποιούνται όταν βρισκόμαστε σε κατάσταση γραφικών.

1: Επιστρέφονται πληροφορίες για τα περιεχόμενα του διανύσματος διακοπής 043h. Το διάνυσμα αυτό δείχνει στη γραμματοσειρά που έχει οριστεί από το χρήστη.

2: Επιστρέφονται πληροφορίες για τη γραμματοσειρά 8x14 της ROM της VGA.

3: Επιστρέφονται πληροφορίες για τη γραμματοσειρά 8x8 της ROM της VGA.

4: Επιστρέφονται πληροφορίες για το δεύτερο μισό της γραμματοσειράς 8x8 της ROM της VGA.

5: Επιστρέφονται πληροφορίες για τη γραμματοσειρά 9x14 της ROM της VGA.

6: Επιστρέφονται πληροφορίες για τη γραμματοσειρά 8x6 της ROM της VGA.

7: Επιστρέφονται πληροφορίες για τη γραμματοσειρά 9x6 της ROM της VGA.

Οι πληροφορίες που επιστρέφονται σε κάθε περίπτωση είναι το ύψος του χαρακτήρα (καταχωρητής CX), το μήκος του χαρακτήρα ελαττωμένο κατά 1 (καταχωρητής DL) και η διεύθυνση του πίνακα με τους ορισμούς των χαρακτήρων (ζεύγος καταχωρητών ES:BP).

β) Να αντιγράψουμε τον ορισμό της γραμματοσειράς από τη θέση που βρίσκεται (πρόκειται για μνήμη ROM) σε μνήμη RAM.

γ) Να τροποποιήσουμε τους ορισμούς των χαρακτήρων που επιθυμούμε.

δ) Να ζητήσουμε από το BIOS της VGA να χρησιμοποιήσει τη γραμματοσειρά με τους τροποποιημένους ορισμούς χαρακτήρων. Αυτό επιτυγχάνεται εάν καλέσουμε την υπολειτουργία 010h της υπηρεσίας 011h της διακοπής 010h. Οι παράμετροι εισόδου αυτής της υπολειτουργίας είναι οι εξής:

AX = 01110h

BH = πλήθος γραμμών ανά χαρακτήρα

BL = επιθυμητός πίνακας χαρακτήρων (0 ή 1)

CX = πλήθος χαρακτήρων στον πίνακα

DX = κωδικός ASCII του πρώτου χαρακτήρα στον πίνακα

ES:BP = η διεύθυνση του πίνακα χαρακτήρων που θέλουμε να ενεργοποιήσουμε.

Οι καταχωρητές CX και DX μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ορίσουμε λιγότερους από 256 χαρακτήρες. Για παράδειγμα, θέτοντας CX = 32 και DX = 96, θα ορίσουμε ξανά την εμφάνιση των ASCII χαρακτήρων (των χαρακτήρων δηλαδή με κωδικούς 32 έως 127).

Αν βέβαια θέλουμε να ορίσουμε εξαρχής μία γραμματοσειρά, και όχι να τροποποιήσουμε την υπάρχουσα, τα βήματα 1-3 δεν είναι απαραίτητα, και αντί για αυτά θα πρέπει να δημιουργήσουμε (ή να φορτώσουμε από ένα αρχείο) τον πίνακα με τους ορισμούς των χαρακτήρων σε ένα τμήμα της μνήμης RAM του υπολογιστή μας.

Στο αρχείο LOADFONT.BAS, που βρίσκεται στο CD του περιοδικού, φαίνεται ο τρόπος με τον οποίο μπορούμε να τροποποιήσουμε μερικούς χαρακτήρες της γραμματοσειράς της VGA μέσα από ένα πρόγραμμα QBasic. Το πρόγραμμα αυτό εντοπίζει τη διεύθυνση μνήμης όπου είναι αποθηκευμένη η γραμματοσειρά 8x16 στη ROM της VGA, στη συνέχεια αντιγράφει τη γραμματοσειρά στη μνήμη RAM, τροποποιεί το χαρακτήρα "διάστημα" (space) ώστε να εμφανίζεται ως ορθογώνιο και εγκαθιστά τη γραμματοσειρά. Προτού τερματίσει, το πρόγραμμα επαναφέρει σε χρήση τη γραμματοσειρά της ROM.

Δεδομένου ότι η QBasic δεν παρέχει μηχανισμό κλήσεως διακοπών, η επικοινωνία με το BIOS έχει κωδικοποιηθεί σε γλώσσα μηχανής, η οποία όμως δεν είναι ιδιαίτερα κατανοητή και τροποποιείται επίσης αρκετά δύσκολα. Για αυτόν το λόγο, στο CD υπάρχει επίσης και το πρόγραμμα LOADFNT1.BAS, το οποίο είναι γραμμένο σε Quick Basic, η οποία παρέχει το μηχανισμό διακοπών (το πρόγραμμα δεν διαβάζεται από την QBasic). Για να είναι δυνατή η εκτέλεση του προγράμματος από την Quick Basic, θα πρέπει να έχουμε καλέσει το μεταγλωττιστή με την εντολή

qb /lqb

γιατί στην αντίθετη περίπτωση δεν θα αναγνωρίζεται η εντολή CALL INTERRUPTX.

Επισημαίνουμε ότι η εκτέλεση του προγράμματος δεν φέρνει κανένα ιδιαίτερο αποτέλεσμα όταν εκτελείται σε παράθυρο MS-DOS από τα Windows 3.x ή τα Windows 95, δεδομένου ότι σε αυτή την περίπτωση η κατάσταση κειμένου προσομοιώνεται και οι γραμματοσειρές της VGA δεν χρησιμοποιούνται.

2. O Spectrum, 15 χρόνια μετά την εμφάνισή του, εξακολουθεί να έχει την πιο ισχυρή συνάρτηση VAL που έχει εμφανιστεί ποτέ. Η ισχύς αυτή οφείλεται στο ότι για να αποτιμήσει τη συνάρτηση VAL, η Basic του Spectrum χρησιμοποιούσε την ίδια διαδικασία που χρησιμοποιούσε για τη συντακτική ανάλυση των παραστάσεων των εντολών του προγράμματος. Αντίθετα, οι υπόλοιπες Basic απλώς ψάχνουν για μία αριθμητική σταθερά στο όρισμα της συνάρτησης, αδυνατώντας έτσι να αποτιμήσουν παραστάσεις που περιέχουν πράξεις, μεταβλητές ή συναρτήσεις.

Είναι βέβαια δυνατό να κατορθώσουμε να αποτιμηθεί μία παράσταση που δεν περιορίζεται σε μία αριθμητική σταθερά, αλλά ο τρόπος είναι αρκετά πιο πολύπλοκος και συνίσταται στα ακόλουθα βήματα:

α) Γράφουμε σε ένα αρχείο (έστω BODY.BAS) τον κώδικα του προγράμματος, χωρίς την εντολή που διαβάζει τη συμβολοσειρά A$ (δηλαδή τη συνάρτηση) και αντικαθιστούμε την παράσταση VAL(A$) με το συμβολισμό FNF(X). (Υποθέτουμε ότι η παράσταση είναι συνάρτηση της μεταβλητής Χ.) Το αρχείο BODY.BAS δεν πρέπει να έχει γραμμή με αριθμό 10.

β) Χρησιμοποιούμε το πρόγραμμα EVAL_FUN.BAS (που βρίσκεται στο CD-ROM του περιοδικού) για να εισαγάγουμε τη συνάρτηση και να εκτελεστεί το πρόγραμμα. Ο κώδικας του EVAL_FUN.BAS λειτουργεί ως ακολούθως:

- Διαβάζει από το χρήστη τον ορισμό της συνάρτησης.
- Δημιουργεί ένα αρχείο (TEMP.BAS) το οποίο περιέχει την εντολή

10 DEF FNF(x) = A$

όπου η μεταβλητή A$ έχει αντικατασταθεί από τον ορισμό που έχει δώσει ο χρήστης για τη συνάρτηση.

- Συνενώνει τα αρχεία TMP.BAS και BODY.BAS, δημιουργώντας έτσι ένα πλήρες πρόγραμμα Basic (TEMP.BAS), μια και ο ορισμός της συνάρτησης που έλειπε από το αρχείο BODY.BAS έχει πλέον ενσωματωθεί από το αρχείο TMP.BAS.
- Καλεί το πρόγραμμα TEMP.BAS.

Αν επιθυμούμε να εκτελεστεί ξανά η διαδικασία εισαγωγής συνάρτησης/εκτέλεσης προγράμματος, τότε πρέπει στο τέλος του αρχείου BODY.BAS να εισαχθεί η εντολή

9999 CHAIN "EVAL_FUN.BAS"

Οι διαδικασίες αυτές έχουν ελεγχθεί σε περιβάλλον QBasic και Quick Basic, αλλά πιθανότατα λειτουργούν σωστά και σε περιβάλλον GW-BASIC. Για τα περιβάλλοντα Quick Basic και GW-BASIC θα πρέπει το αρχείο BODY.BAS να έχει αποθηκευτεί ως ASCII, δηλαδή από το περιβάλλον GW-BASIC θα πρέπει να έχει δοθεί η εντολή

SAVE "BODY.BAS", A

ενώ στο περιβάλλον Quick Basic θα πρέπει να έχει επιλεχθεί η αποθήκευση ως αρχείο ASCII από το πλαίσιο διαλόγου της αποθήκευσης. Ειδικότερα για το περιβάλλον Quick Basic, πρέπει να επισημάνουμε ότι το πρόγραμμα λειτουργεί σωστά ΜΟΝΟ μέσα από το περιβάλλον Quick Basic και ΔΕΝ λειτουργεί αν το αρχείο EVAL_FUN.BAS έχει μεταγλωττιστεί σε αρχείο EXE. Αυτό συμβαίνει επειδή ο διερμηνευτής/μεταγλωττιστής εντολών δεν είναι διαθέσιμος στην τελευταία περίπτωση και συνεπώς δεν μπορούν να εκτελεστούν οι εντολές που βρίσκονται στο αρχείο.

Τέλος, για να εκτελεστεί σωστά το πρόγραμμα, πρέπει να υπάρχει δυνατότητα εγγραφής στον τρέχοντα κατάλογο, κάτι που καθιστά αδύνατη την εκτέλεσή του από το CD-ROM. Η καλύτερη τακτική είναι να αντιγράψετε τα προγράμματα EVAL_FUN.BAS και BODY.BAS σε έναν κατάλογο του σκληρού σας δίσκου και να τα εκτελέσετε από εκεί.

3. Δυστυχώς, στην QBasic δεν παρέχεται καμία δυνατότητα για δημιουργία γραμμών με αποθήκευση του φόντου για μετέπειτα επαναφορά. Δεν παρέχεται επίσης η δυνατότητα για δημιουργία γραμμών με λειτουργία αποκλειστικής διάζευξης (XOR), έτσι ώστε η οθόνη να αποκαθίσταται στην προηγούμενη κατάσταση αν ζωγραφίσουμε την ίδια γραμμή δύο φορές (όπως συνέβαινε με την εντολή OVER 1 του Spectrum). Συνεπώς, ο μόνος τρόπος για να έχουμε τη δυνατότητα επαναφοράς του φόντου είναι να τον αποθηκεύσουμε χρησιμοποιώντας την εντολή GET, προτού ζωγραφίσουμε τη γραμμή, και να τον επαναφέρουμε στη συνέχεια χρησιμοποιώντας την εντολή PUT. Το αρνητικό σημείο αυτής της προσέγγισης είναι ότι χρειάζονται υπερβολικά μεγάλα ποσά μνήμης για τις διαγώνιες γραμμές. Για παράδειγμα, για μία γραμμή με συντεταγμένες (0, 0)-(630, 200), θα χρειαστεί να αποθηκευτούν 126.831 εικονοστοιχεία (περίπου 63 kilobytes σε κατάσταση 16 χρωμάτων), ενώ στην πραγματικότητα επηρεάζονται μόλις 700 - περίπου- εικονοστοιχεία. Για οριζόντιες και κατακόρυφες γραμμές, πάντως, το πρόβλημα αυτό δεν υφίσταται.

4. Δυστυχώς, το θέμα αυτό είναι υπερβολικά εκτενές για να το αναπτύξουμε στα πλαίσια της στήλης. Ελπίζουμε να υπάρξει σύντομα κάποιο αφιέρωμα στη χρήση καρτών ήχου από εφαρμογές DOS.

■

CD-ROM Pages

Από ό,τι φαίνεται, έφτασε πια ο καιρός που τα Windows 95 δεν αποτελούν μόδα, αλλά το λειτουργικό σύστημα μίας μεγάλης μερίδας χρηστών προσωπικών υπολογιστών. Επιπλέον, εκτός από τις multimedia παραγωγές, πολλά παιχνίδια κυκλοφορούν πλέον για το πολυδιαφημισμένο λειτουργικό της Microsoft, αφήνοντας "γεια" στο πατροπαράδοτο C:\> του DOS. Καθώς μάλιστα τα περισσότερα από τα προγράμματα που κυκλοφορούν αυτήν τη στιγμή για "DOS περιβάλλον" είναι σχεδιασμένα να τρέχουν και κάτω από Windows 95, όλα συνηγορούσαν στη δημιουργία ενός interface για το PC Master σε παραθυρικό περιβάλλον. Με γνώμονα την ευχρηστία και τη λειτουργικότητα, λοιπόν, σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε για τους αναγνώστες του PC Master το interface, που από αυτόν το μήνα θα συναντάτε με ένα απλό κλικ στο εικονίδιο εκτέλεσης.

Σχεδίαση Interface: ***Χ. Σαράντης / Γ. Πατρίκος***
Ανάπτυξη Interface / Επιμέλεια CD / Κείμενα: ***Χ. Σαράντης***
Γραφικά: ***Γ. Κανακάρης***
Επιλογή Demos: ***Α. Γιαγιάς***
Συλλογή Shareware: ***Χ. Σταυρογιάννης***

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την εγκατάσταση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό όσον αφορά στο καινούριο PC Master δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Υπάρχουν οι εξής δυνατότητες:

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM όπου έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν επιλέξτε το directory _direct_.pcm (το οποίο θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (το οποίο θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα). Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα με την οποία το interface εκτελείται είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας.



Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1K (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς. Άλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM όπου έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation και απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια OK. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό σας δίσκο είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), ενώ θα έχετε τη δυνατότητα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master πατώντας διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο στην ευκολία κλήσης και όχι στην ταχύτητα εκτέλεσης. Και αυτό γιατί τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.

3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM όπου έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation και απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια OK. Στο σκληρό σας δίσκο θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικο-



νίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master. Το installation αυτό ενδείκνυται για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μια φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά θα είναι σαφώς αισθητή, ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας, μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM όπου έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD) θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που έχει αυτό στην ταχύτητα εκτέλεσης.

Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, μια και το μόνο που απαιτείται από εσάς πια θα είναι ένα Double Click στο εικονίδιο του PC Master.

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν κάποιοι λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών έχει ληφθεί ιδιαίτερη μέριμναν κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι πάρα πολύ "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.





ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει γίνει κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων των χρηστών να υπάρξουν κάποια προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και στις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί κάθε πρόγραμμα να παρουσιάζει και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Αυτό το κομμάτι του CD σίγουρα δεν το περιμένατε! Περιλαμβάνει τα videos των συνεντεύξεων που φιλοξενούνται στη νέα μας στήλη "Face to Face" και μπορείτε να τα δείτε με ένα απλό κλικ. Και πού ξέρετε; Τον επόμενο μήνα μπορεί να είστε εσείς σε κάποιο από αυτά!



LIGHTHOUSE

GAME DEMOS

Εδώ θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία. Προβλήματα μπορεί να παρουσιαστούν αν προσπαθήσετε να τρέξετε μέσω του interface μερικά προγράμματα που είναι γραμμένα αποκλειστικά για περιβάλλον DOS - αν και τα προγράμματα που δεν υποστηρίζουν εκτέλεση κάτω από Windows 95 αρχίζουν να σπανίζουν. Σε αυτή την περίπτωση, πάντως, δοκιμάστε να βγείτε σε DOS mode και να καλέσετε τα προγράμματα αυτά χρησιμοποιώντας το αρχείο pcgame.bat, το οποίο θα βρείτε στο root του CD.

LIGHTHOUSE: Ακόμα μια επιτυχημένη δημιουργία της Sierra στο χώρο των adventure games.

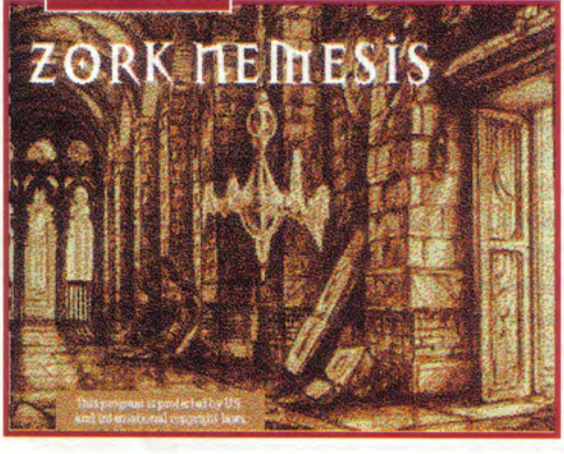
QUAKE: Από όλα τα Doom clones αυτό είναι μάλλον το καλύτερο. Λέτε το γεγονός ότι είναι κι αυτό της id να έχει κάποια σχέση;

PACMAN: Microsoft - Return of the arcade. Ο πιο φημισμένος αντιπρόσωπος της συλλογής.

SLAY: Ενα παιχνίδι στρατηγικής για Windows.



KICK OFF 96



ZORK NEMESIS

TIMELAPSE: Ενα από τα καλύτερα επιμορφωτικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει σε CD από άποψης ποιότητας κατασκευής.

KICK OFF 96: Το καινούριο δημιούργημα της Anco, μάλλον δεν είναι σε θέση να σαρώσει τον ανταγωνισμό, όπως είχαν κάνει τα δύο πρώτα της σειράς.

STARBALL: Και ένα sci-fi pinball για το αειθαλές DOS.

ZORK NEMESIS: Ενδιαφέρον adventure game για Windows.

CITIZENS: Παιχνίδι στρατηγικής με αρκετό χιούμορ.

SUBSPACE: Eνα Space Invaders clone για νοσταλγούς...

WORMS II: Η συνέχεια της γνωστής πολεμικής διασκευής των Lemmings.

MEGA RACE 2: Απλώς "τρέξτε" το.

INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES: Οχι τόσο εντυπωσιακό όσο τα υπόλοιπα της LucasArts - ουσιαστικά πρόκειται για ένα μικρό "passa-tempo" για το PC σας.

CHAOS: ΧΑΟΣ. Προσοχή με τους Drivers, γιατί αυτό μπορεί να δημιουργηθεί στο μηχάνημά σας κατά την εγκατάσταση.

NORMALITY: Ο κόσμος του απόλυτου παραδόξου.

S.T.O.R.M.: Αλλο ένα αρκετά καλό DOS πρόγραμμα - προτιμήστε την μέσω του pcgame.bat από DOS εκτέλεσή του.

SHAREWARE GAMES

Μια κατηγορία παιχνιδιών που συχνά έχει να προσφέρει πολλές εκπλήξεις. Μικρότερα σε μέγεθος από τα εμπορικά παιχνίδια, αλλά μερικές φορές εφάμιλλα σε βαθμό εθισμού με αυτά.

Εδώ θα βρείτε και μερικά ακόμα (παλαιότερα) demos εμπορικών παιχνιδιών.

BRIX: Παιχνίδι της κλασικής κατηγορίας με τα τουβλάκια.

BRAINSTORM: Puzzle/strategy game.

CHINESE CHECKERS: Board game.

DESERT RAID: Shoot'em up.

DSCHUM: Platform game.

DESERT STORM COMMANDER: Πολεμικό παιχνίδι εμπνευσμένο από τον Πόλεμο του Κόλπου.

FINTRIS: Ακόμα ένα Tetris clone.

GOD OF THUNDER: Arcade game με πρωταγωνιστή το θεό του κεραυνού.

INNER SPACE: Asteroids clone, στο οποίο έχετε τη δυνατότητα να καταστρέψετε τα εικονίδια των προγραμμάτων του υπολογιστή σας.

NIGHT RAID: Action-Shoot'em up.

POOL: Μπιλιάρδο για Windows 95.

PUZZLE: Puzzle game.

SOLAR WINDS: Παιχνίδι δράσης και στρατηγικής.

SUPER SLOTS: Το γνωστό παιχνίδι με τον κουλοχέρη.

WORLD QUEST: Arcade Shoot'em up game.

UTILITIES

Μια κατηγορία προγραμμάτων η οποία, στην ουσία, δεν βρίσκει κανέναν χρήστη αδιάφορο.



WORMS


MEGA RACE 2

MICROSOFT COMIC CHAT: Πραγματικά χιουμοριστικό πρόγραμμα chat.

DISK PIECHARTER: Πρόγραμμα χαρτογράφησης του δίσκου σας.

FRIENDS AND FAMILY: Database με τα ονόματα των φίλων και των συγγενών σας.

NORMALITY


F-PROT 223A: Η τελευταία έκδοση του αξιόπιστου αυτού αντιβιοτικού.

JWPC VIDEOCENTER: JWPC video center για Windows.

MUSIC PLUS: Δημιουργία database με τις μουσικές σας συλλογές.

MICROSOFT NETMEETING: Ακόμα ένα πρόγραμμα net-related από τη Microsoft.

PHONEBOOK: Τηλεφωνικός κατάλογος.

PIXFOLIO: Δημιουργήστε καταλόγους με αρχεία γραφικών.

RQ'S CD-PLAYER: Ενας εύχρηστος CD player.

CERES SOUND STUDIO: Πρόγραμμα σύνθεσης μουσικής.

TYPIST: Typist for Windows.

VIRUS SCAN V204: Το αντιβιοτικό του McAfee.

VSHIELD 32: Η τελευταία έκδοση του VShield.

WINMON: Ημερολόγιο για Windows.

PATCHES

Μια κατηγορία προγραμμάτων που ενδέχεται να βρει ιδιαίτερα εύφορο έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των παρακάτω προγραμμάτων:

- ✔ **DISCWORLD**
- ✔ **DUNE**
- ✔ **HAND OF FATE**
- ✔ **RINGWORLD**
- ✔ **SAM & MAX DISK & CD**
- ✔ **THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE**

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η μεγάλη ωφέλιμη χωρητικότητα που παρέχει το CD σε σχέση με αυτήν μιας δισκέτας (ακόμα και High Density) μας δίνει τη δυνατότητα να συμπεριλαμβάνουμε αρκετά από τα προγράμματά σας κάθε μήνα, αν και το περιοδικό δέχεται πολύ περισσότερα.

ΑΝΕΚΔΟΤΑ	Ανέστης Τομπανίδης
ANIMAL	Συμεών Λαφτσόπουλος
IMAGE	Θωμάς & Γιάννης Δημακόπουλος
LOGIC MIND	Α. Σταμπούλης
TEL 95	Νεκτάριος Καρβέλας
TELEBOOK	Σπύρος Μουρκογιάννης

*** Μην παραλείπετε να συμπεριλαμβάνετε το όνομά σας στα συνοδευτικά κείμενα (readme.txt) των προγραμμάτων σας.*

SOLUTIONS

Και μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

- ✔ **RINGWORLD (3 PARTS)**
- ✔ **SPACE QUEST (2 PARTS)**
- ✔ **STONEKEEP**
- ✔ **TIMEGATE**
- ✔ **WAR IN MIDDLE EARTH**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.500 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 14.800 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 13.200 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ____________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 25.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή Νο________ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως ____________)

Υπογραφή ____________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ **ΗΛΙΚΙΑ** ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

No ____________________

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS PCmaster CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................. ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος
ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

Επιλέξτε σήμερα τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα μέσα από τις σελίδες της τηλεΑΓΟΡΑΣ γρήγορα και εύκολα

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ
3801761

ΣΤΕΙΛΤΕ FAX
9242219, 9216847

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ
το δελτίο παραγγελίας

ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΤΕ ON-LINE
μέσω του Δικτύου CompuLink

από το επίπεδο main, απλώς πληκτρολογήστε join agora

μέσω του INTERNET

(CompuLink Web Server)

http://www.compulink.gr/mall/anubis/

ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

VISA ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ MasterCard EUROCARD

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Σελίδες 106	2.500
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 282	4.300
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS Σελίδες 334	4.300
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS Σελίδες 350	4.300
Α5.	COMPUTERS: ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Σελίδες 226	2.800

WINDOWS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Β1.	WINDOWS 95 P. G. Σελίδες 350	3.100
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	4.800
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 160	3.300
Β4.	WINDOWS NT P. G. Σελίδες 442	2.800
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1024	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 198	3.100

DOS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) Σελίδες 750	8.300
Γ2.	MS DOS 6 INSIDER Σελίδες 568	7.400
Γ3.	MS DOS 6.22 P. G. Σελίδες 244	2.800
Γ4.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 192	3.100
Γ5.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 314	4.300

WORD PROCESSORS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. Σελίδες 400	3.100
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 Σελίδες 462	5.200
Δ3.	AMIPRO 3.0 Σελίδες 604	6.500
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 300	4.300

GRAPHICS & CAD

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 226	4.600
Ε2.	CORELDRAW! 6 Σελίδες 624	7.400
Ε3.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 344	3.600
Ε4.	AUTOCAD 12 Σελίδες 464	6.100
Ε5.	CORELDRAW! 5 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 344	3.600
Ε6.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 226	5.200
Ε7.	PHOTOSHOP 3 Σελίδες 244	5.200
Ε8.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 750	9.300
Ε9.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 334	3.600

SPREADSHEETS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. Σελίδες 248	3.100
Ζ2.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 580	7.400
Ζ3.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 378	4.300
Ζ4.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 184	3.100
Ζ5.	EXCEL 5.0 P. G. Σελίδες 310	2.800
Ζ6.	LOTUS 1-2-3 REL. 4 Σελίδες 254	5.100
Ζ7.	LOTUS 1-2-3 REL. 5 P. G. Σελίδες 336	2.800

DATABASES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Η1.	CLIPPER 5.2 Σελίδες 232	3.100
Η2.	SQL Σελίδες 226	4.600
Η3.	ACCESS 2.0 Σελίδες 220	4.800
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 386	5.800
Η5.	DBASE FOR WINDOWS Σελίδες 332	4.800

DTP

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ - ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ Σελίδες 216	4.600
Θ2.	QUARK XPRESS Σελίδες 232	5.100
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 Σελίδες 300	5.100

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ι1.	WEB.GUIDE Σελίδες 320	5.600
Ι2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY Σελίδες 520	9.300
Ι3.	ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET Σελίδες 112	2.700
Ι4.	NETSCAPE NAVIGATOR Σελίδες 112	2.700
Ι5.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 640	9.300
Ι6.	INTERNET P. G. Σελίδες 384	3.100
Ι7.	INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 340	4.300
Ι8.	Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET Σελίδες 160	3.200

BUSINESS

MARKETING & P.R

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 104	2.400
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 108	2.400
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 96	2.400
Π4.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 234	3.600
Π5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 222	3.200

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.400
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.400
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.600
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 302	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 342	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ Σελίδες 384	8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL Σελίδες 232	3.000
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 102	2.400
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 102	2.400
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 120	2.500

MANAGEMENT

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ Σελίδες 168	3.600
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 338	3.200
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.400
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.400
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 108	2.400
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 100	2.400
Τ7.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 224	3.500
Τ8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.400
Τ9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.400
Τ10.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.200

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ

- **Ι9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET** 3.100 — Σελίδες 224
- **Ι10. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ** 2.700 — Σελίδες 136
- **Ι11. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML** 2.700 — Σελίδες 152
- **Ι12. GRAPHICAL CLIENTS** 2.700 — Σελίδες 136
- **Ι13. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET** 3.100 — Σελίδες 120
- **Ι14. WWW BROWSERS** 2.700 — Σελίδες 156
- **Ι15. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC** 2.700 — Σελίδες 122
- **Ι16. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW** 2.700 — Σελίδες 106
- **Ι17. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.300 — Σελίδες 152
- **Ι18. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP** 2.700 — Σελίδες 112
- **Ι19. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA** 2.700 — Σελίδες 120

MULTIMEDIA

- **Κ1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ** 6.200 — Σελίδες 396
- **Κ2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** 5.100 — Σελίδες 248
- **Κ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA** 3.000 — Σελίδες 176

ΔΙΚΤΥΑ

- **Λ1. NOVELL NETWARE 2.2** 4.600 — Σελίδες 324
- **Λ2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** 5.100 — Σελίδες 364
- **Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ** 3.000 — Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- **Μ1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** 5.600 — Σελίδες 304
- **Μ2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** 8.300 — Σελίδες 846
- **Μ3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3** 5.800 — Σελίδες 412
- **Μ4. COBOL ANSI 85** 5.800 — Σελίδες 512
- **Μ5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** 4.600 — Σελίδες 214
- **Μ6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** 5.600 — Σελίδες 360
- **Μ7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ** 5.800 — Σελίδες 350

UNIX

- **Ν1. UNIX** 7.400 — Σελίδες 808
- **Ν2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** 2.500 — Σελίδες 120

HOME COMPUTING

- **Ξ1. ADVENTURE II** 4.500 — Σελίδες 264
- **Ξ2. ADVENTURE III** 5.100 — Σελίδες 316

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Ο1. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95** 4.600 — Σελίδες 312
- **Ο2. SURFING ΣΤΟ INTERNET** 4.100 — Σελίδες 364
- **Ο3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** 3.600 — Σελίδες 278
- **Ο4. VIRUSCAN** 2.600 — Σελίδες 80, με δισκέτα 1.44 MB
- **Ο5. NORTON UTILITIES** 2.800 — Σελίδες 412
- **Ο6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ** 6.500 — Σελίδες 530
- **Ο7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX** 2.600 — Σελίδες 182
- **Ο8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS** 3.800 — Σελίδες 204
- **Ο9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ** 3.100 — Σελίδες 232
- **Ο10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY** 2.900 — Σελίδες 188
- **Ο11. ΠΡΟΠΟ ΚΑΙ ΛΟΤΤΟ** 3.600 — Σελίδες 260
- **Ο12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH** 5.100 — Σελίδες 432

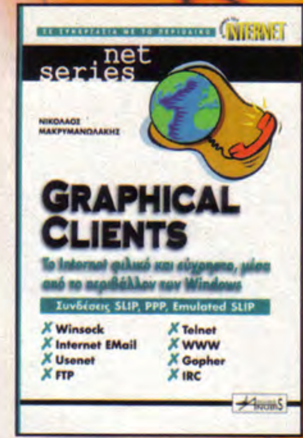
- **Τ11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** 2.400 — Σελίδες 102
- **Τ12. PROJECT ΝΩΕ** 3.800 — Σελίδες 256
- **Τ13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** 2.400 — Σελίδες 96
- **Τ14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.400 — Σελίδες 88
- **Τ15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ** 3.500 — Σελίδες 216
- **Τ16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ** 2.500 — Σελίδες 150
- **Τ17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ** 2.400 — Σελίδες 100
- **Τ18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ** 2.500 — Σελίδες 96
- **Τ19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.400 — Σελίδες 112
- **Τ20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 4.800 — Σελίδες 288
- **Τ21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ** 2.400 — Σελίδες 98
- **Τ22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ** 2.500 — Σελίδες 136

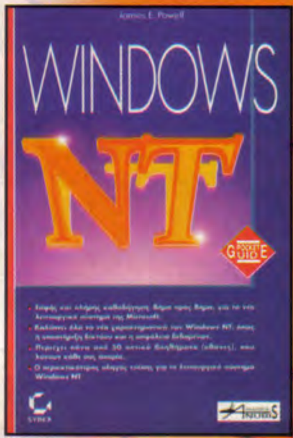
ΔΙΑΦΟΡΑ

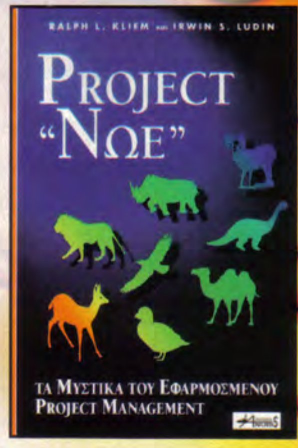
- **Υ1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** 3.600 — Σελίδες 424
- **Υ2. ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM** 3.900 — Σελίδες 402

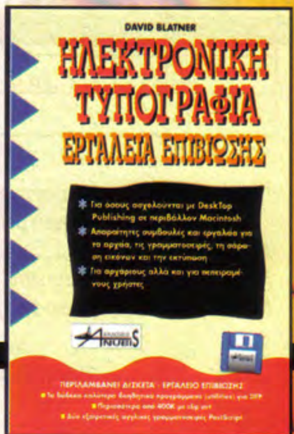
Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

- **Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ** 4.300 — Σελίδες 212
- **Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** 9.900 — Σελίδες 928
- **Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** 3.800 — Σελίδες 358
- **Φ4. Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ** 3.500 — Σελίδες 190
- **Φ5. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ** 4.800 — Σελίδες 360









Γ Ρ Η Γ Ο Ρ Α   Κ Α Ι   Ε Υ Κ Ο Λ Α !



ΤΙΜΗ: 19.800 δρχ.

ΟΛΑ ΟΣΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

VIRTUAL MULTIMEDIA CLASSROOM

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ε Ι

✓ Τέσσερα βιβλία των εκδόσεων Anubis

"Photoshop 3.0"
"Μάθετε το 3D Studio v. 3&4 σε μία εβδομάδα"
"Μάθετε το CorelDRAW! 5 σε μία εβδομάδα"
"Ο μαγικός κόσμος των multimedia"

✓ Workbook

Εγχειρίδιο χρήσης με σαφείς οδηγίες για την αποτελεσματικότερη αξιοποίηση των περιεχομένων του MULTIMEDIA BOX

✓ Ενα CD-ROM 600 MB που περιλαμβάνει:

- Παραδείγματα επιτυχημένων multimedia εφαρμογών
- Δοκιμαστικές εκδόσεις των: Photoshop, Cool, Cakewalk, Premiere, Truespace, Toolbook και CorelDRAW!
- Εκπαιδευτικά βοηθήματα
- Utilities & Shareware για αρχεία ήχου, εικόνας, video, και animation
- Clipart για τη δημιουργία της δικής σας εφαρμογής

Δ Ω Ρ Ο

Οκτώ διαφορετικά CD-ROMs του περιοδικού "MULTIMEDIA & CD-ROM"

Το MULTIMEDIA BOX έχει τη δική του ηλεκτρονική διεύθυνση στο Internet (http://www.compulink.gr/newmedia/)

S O F T W A R E

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S3.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S4.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	**19.700**
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	**39.700**
S6.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	**39.700**
S7.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**5.000**
S8.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	**8.000**
S9.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	**15.000**
S10.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**39.000**
S11.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**89.000**
S12.	**GAIA** Διατίθεται σε 2 δισκέτες 3.5" 1.44MB	**9.000**
S13.	**GAIA DELUXE** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5" 1.44MB	**12.000**
CYBER2.	**CYBER BOX 2**	**36.000**
MULTI.	**MULTIMEDIA BOX**	**19.800**

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:............ ΟΝΟΜΑ:............ ΗΛΙΚΙΑ*............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:............ ΠΟΛΗ:............ Τ.Κ.:............ ΤΗΛ.:............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:............ ΗΜ/ΝΙΑ:............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............ Α.Φ.Μ.:............ Δ.Ο.Υ.:............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

☐ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ☐ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ☐ MASTERCARD ☐ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ☐ VISA ☐

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ............

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES